
ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
ver. 01.01 (25)
WWW.XAKEP.RU
НОВЫЙ РЕЛИЗ!
-sharez
FREE INET
новый способ
UPGRADE
комп за 600$
ИНТЕРНЕТ
с чего все начиналось
VMWare
работай в 2 системах!
СЕТЕВЫЕ ВОЙНЫ
ЯЩИК ПИВА НАХАЛЯВУ!
см. рубрику Х-Стиль
4 600000 020259


Новый номер в продаже с 20 января
МОБИЛЬНЫЕ
КОМПЬЮТЕРЫ
Что это такое?
Как ими пользоваться?
Сколько они стоят?
Что они могут?
Что сможешь
ТЫ!
МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ
Nokia 9210
HANDSPRING Visor Prism
Bluetooth
HP Jornada 720
Casio Pocket Viewer
CASIO CASSIOPEIA
FIVA
ERICSSON
AIBO 2nd generation
SLIM-ноутбуки
Весь PSION
Sony
Clie
Tablet PC
от Билла Гейтса
А также в каждом номере:
/ ноутбуки / цифровые фотоаппараты / цифровое видео /
/ беспроводной доступ в Интернет / mp3 плееры / MD плееры /
/ современные мобильные телефоны / новейшие цифровые
устройства / портативные системы /
Читайте
в журнале
МОБИЛЬНЫЕ
КОМПЬЮТЕРЫ

# INTRO

Привет, дружище. Вот ты и держишь в руках январский номер Х. А это значит, что с тобой ничего не случилось, в новогодние праздники, никто не хакнул тебя кирпичом по башке, никто не фрикнул твой унитаз, подключив к нему 220V, вообщем ты, как ни странно, остался жив. Почему странно? Ну потому что в прошлом году мы так активно пичкали тебя всякими способами взлома, заполдянок, приколов и прочей веселости, что просто удивительно, как это ты до сих пор ничего себе не сломал (читай хакнул :). Наверное не смог. Ну что ж, тогда мы пойдем другим путем. Мы не будем тебе больше рассказывать как закодить офигенную софтину для взлома сервака, на модном иностранном языке Перл. Хочешь такую софтину – бери! Мы открыли целый раздел на нашем сайте, куда выкладываем все наши **релизы**. Все, что остается тебе – это длительная и кропотливая настройка :). Хотя, если ты реально крут в кодинге, то можешь примкнуть к X-Crew и вместе с нами сотворить какую-нибудь мега-крутую софтину. Мы всегда готовы поддержать талантливых кодеров и обеспечить их всемирной славой и потенциальными работодателями.
"А если мне мало релизов?" Тогда подключайся к нашему iNet Radio "**IP SOUND**", где каждую пятницу, почти вся X-Crew активно болтает со своими читателями. Это реальный интерактив! Ты сможешь не только подрубиться к стриму самой позитивной музыки, но и задать нам вопрос и услышать как мы все, наперебой, пытаемся на него ответить, отпихивая друг друга от микрофона :).
Вообще, прошлый год был годом проектов. Чего мы только не насоздавали. В первую очередь, это "**Х-Стиль**". Уж очень нам хотелось, чтобы ты отрывал свое седалище от стула и начинал реально развлекаться в реале. Во вторых, это **СпецВыпуски Х**, где мы брали какую-то отдельную тему и старались рассказать о ней по максимуму. Ну и конечно, главным событием прошлого года было открытие нашего сайта. Как только открыли, так и понеслось... И релизы, и радио, и **багтрек** ежедневный, и лента **взломанных сайтов**, и новости хака, и различные статьи. Причем самая фишка в том, что сайт – это отдельный, живой организм. Почти все материалы на сайте – оригинальные, а не из журнала, как думали многие.
Так что кому конец тысячелетия, а для нас все только начинается. В скором будущем ты узнаешь о всех наших новых идеях. Некоторые их них уже подготавливаются :). Так что читай Х и не забывай заглядывать на ***www.xakep.ru***.

*Удачи,*
X-Crew





## editorial
/братская могила/

**Редакция**

**самый главный редактор**
Сергей "SINtez" Покровский
(sintez@xakep.ru)
**самый пивной редактор**
Иван "SideX" Корноухов
(sidex@xakep.ru)
**самый ударный редактор**
Михаил "Centner" Михин
(centner@xakep.ru)
**самый геймерский редактор**
Александр "2poisonS" Сидоровский
(2poisonS@xakep.ru)
**добрая фея**
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
**замполит-политрук**
Алена Скворцова
(alyona@gameland.ru)

**Art**

**Арт-директор**
X-Crew
**обложка**
Grif
**дизайн верстка**
Таня Отакуева
(osyako@xakep.ru)
**иллюстрации**
Влад Селютин(Vlad),
Моргачев Григорий(Grif)
Мельников Никита
Михельсон

**Реклама**

**руководитель отдела**
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
**менеджеры отдела**
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
Басова Ольга
(olga@gameland.ru)
Крымова Виктория
(vika@gameland.ru)
тел.: **(095) 229.43.67**
**(095) 229.28.32**
факс: **(095) 924.96.94**

**PR**

**PR менеджер**
Михаил Михин
(centner@xakep.ru)
Антон Комолов
(komolov@gameland.ru)

**Оптовая продажа**

**руководитель отдела**
Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)

**менеджеры отдела**
Андрей Степанов
(andrey@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: **(095) 292.39.08**
**(095) 292.54.63**
факс: **(095) 924.96.94**

**PUBLISHING**

**учредитель и издатель**
ЗАО "Гейм Лэнд"
**директор**
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
**финансовый директор**
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

**Для писем**
101000, Москва,
Главпочтамт,
а/я 652, Хакер

**Web-Site** **http://www.xakep.ru**
**E-mail** **magazine@xakep.ru**





Отпечатано в типографии «**ScanWeb**», Финляндия

Зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
**ПИ № 77-1905** от 15 марта 2000 г.

Тираж **57 000** экземпляров. Цена договорная.

# СОДЕРЖАНИЕ

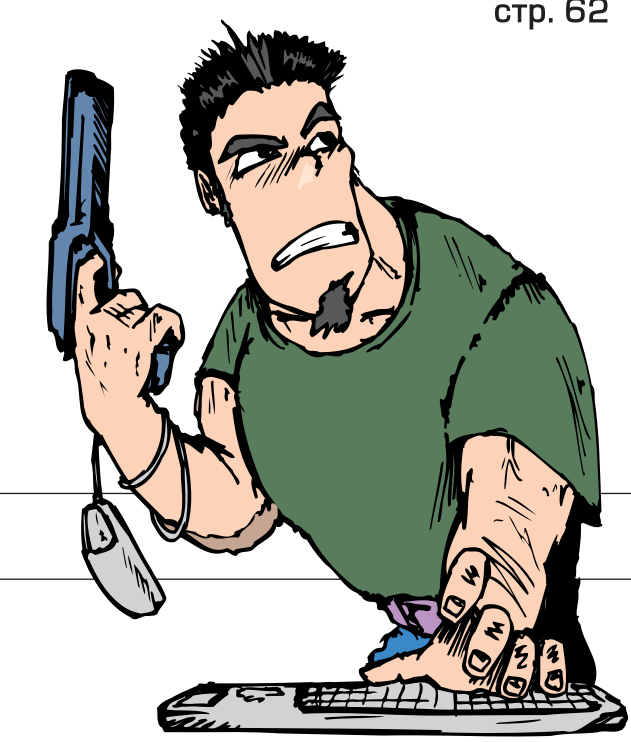




## ВОЮЕМ В ЛОКАЛКЕ!

Ты ведь ходишь по вечерам в разные компьютерные клубы, да? Ну там мыло отправить анонимно, троянчика заслать и тому подобное. А! У тебя и дома выделенка! В любом случае, в этих самых супер скоростных каналах, тоже можно воевать. Причем даже пингом! Но если ты хочешь заняться этим более серьезно, то...


стр. 62



## Про левое ЖЕЛЕЗО!

Когда ты соберешься прикупить себе какую–нибудь железяку, самое главное – не облажаться. Нет, конечно, все понимают, что ты – самый крутой железячник of the world. Однако, просто немереное количество железячных фирмочек уже ждут тебя, чтобы впарить какое–нибудь дерьмо под видом крутого девайса. Оно тебе надо?

стр. 16





## И опять о бабках

В каждом номере мы рассказываем о том, как нагрести вот такой вот нехилый мешочек денег. У тебя еще такого нет? Просто удивительно... Может ты пролистываешь самые денежные статьи номера? В этот раз не проморгай!

стр. 58




## Хочешь такой же?

Нет проблем. Постоянно читай FERRUM. Мы уже второй номер рассказываем о том, как проапгрейдить свою тачку.
В этот раз мы уложимся в 600 баксов.

стр. 12

[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[[--------]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]

**WARNING!!!**

Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.

# HiTech News

Алекс Целых
(technews@mmub.ttn.ru)



## Недетские игрушки

Американская ассоциация W.A.T.C.H. (toysafety.org) обнародовала ежегодный список игрушек, представляющих серьезную опасность для детей.
Список зловещих изобретений, не рекомендуемых для использования юными гениями, открывает игрушечная базука, которая стреляет громче настоящей. Эксперты также забраковали рогатку из “набора активного отдыха Барта Симпсона”, пригодную для метания не только пластмассовых, но и стальных шариков. А главным украшением нонсенс-листа стала “классическая бензопила маньяка” для детей старше 5 лет. В инструкции к игрушке ребенку предлагается посильнее давить на кнопку, чтобы “услышать звук бензопилы, кромсающей кости”.




## Медуза, ко мне!

Японская компания Takara (www.takara.co.jp) при помощи микрофона усовершенствовала свою последнюю разработку - электронный аквариум.
Теперь разноцветные роботы-медузы величиной с кулак откликаются на голосовые команды хозяина. Можно попросить электронного питомца всплыть на поверхность, залечь на дно или помахать конечностями. Роботы “живут” в специальным образом освещенных аквариумах 15 на 30 см с кристально прозрачной водой.
Стоимость одной “ученой медузы” - около 50 долларов.

## Барометр усталости

Японские ученые изобрели “барометр усталости” для пилотов и дальнобойщиков.
Устройство хранит образцы голоса человека в бодром состоянии и фиксирует все происходящие в нем изменения. По словам разработчиков, прибор настолько чувствителен, что подает команду прекратить работу уже за 10-20 минут до возникновения у человека чувства усталости.
Согласно статистике, 2/3 катастроф в мире происходит в результате человеческих ошибок. Изобретение внесет весомый вклад в безопасность движения.



## Золотая лихорадка

В мире набирает популярность новая народная забава - поиск кладов при помощи устройств глобального позиционирования.
Правила игры Geocaching (geocaching.ru) просты. Кто-то делает заначку в укромном месте и сообщает координаты “клада” в Интернете. Остальные ищут, а забрав спрятанный предмет, обязательно оставляют на его месте что-то взамен. После этого на странице “клада” делается запись о том, что вещь обнаружена, - удачливому “кладоискателю” начисляются призовые очки.
Предметом поиска может оказаться что угодно - от пустой консервной банки до мягкой игрушки или банкноты в 10 долларов. Запрещено прятать скоропортящуюся еду, табак, алкоголь, петарды. Устроители игры не рекомендуют помещать вещи в труднодоступные места, так как в поисках принимают участие дети и пожилые люди. Тем не менее, “клады” обнаруживают и на деревьях, и в оврагах, и в потоках лавы вулкана.
После снятия в мае этого года в США запрета на использование гражданами устройств глобального позиционирования (GPS) они свободно продаются в магазинах по цене от 100 до 1000 долларов. Самые простые позволяют определять настоящее местоположение с точностью до 5-10 метров, усовершенствованные имеют сложные электронные компасы и встроенные топографические карты.
Считается, что новая игра - отличный способ вытащить компьютерное поколение на свежий воздух.

## Подруга-тамагочи

Японская компания Bandai (www.bandai.co.jp), известная своим гениальным детищем - тамагочи, придумала новое развлечение для владельцев сотовых телефонов.

Пользователи сервиса “love by mail” получают возможность завести виртуальную подружку. Девушку можно выбрать по профессиональному занятию: барвумен, стюардесса, секретарша, учительница. За каждой красоткой скрывается компьютерная программа с искусственным интеллектом.

После этого начинается двусторонняя электронная переписка. Необходимо отвечать на вопросы спутницы и внимательно выслушивать ее собственные рассказы, постепенно продвигаясь вперед во взаимоотношениях. Достаточно пару дней не обращать на девушку внимания или засыпать ее преждевременными вопросами, и разрыва не миновать. Терпеливые и удачливые соблазнители, напротив, будет вознаграждены все большим количеством писем с самыми интимными секретами.

На услугу подписаны уже более 30,000 японских мужчин.




## Диско под солнцем

В Южной Африке сошли с конвейера экономичные радиоприемники третьего поколения (windupradio.com) в классическом исполнении от “отца” технологии Тревора Бэйлиса. Устройства AM/FM диапазона представляют собой идеальный источник звучания для дачи, походов и отдыха на пляже. Приемники работают от батареи аккумулятора, подзаряжаемой всеми доступными способами: под воздействием прямых солнечных лучей, от электрического AC/DC адаптера и ручным “заводом” при помощи электрогенератора. Полного заряда батареи хватает на 15 часов непрерывной работы. Полусотни поворотов ручки достаточно для возобновления звучания приемника еще на полчаса.

Стильный корпус устройства выполнен из прозрачного пластика. Имеется стереовход для наушников и механизм крепления к ремню.

Приемники поступили в продажу по цене 75 долларов.

## Куклы ожили в Рождество



Компании Hasbro и iRobot представили самую реалистичную куклу-малыша за всю историю развития игрушек.
Электронное существо My Real Baby (irobot.com/mrb) наделено искусственным интеллектом и ведет себя в точности как живой ребенок. Кукле свойственны 15 моделей человеческого поведения и более сотни оригинальных эмоций. Тельце куклы опутано сложной сетью сенсоров. Это позволяет ей реагировать на свет и движения “родителей”, чувствовать прикосновения, понимать ласку и наказания. Мягкая, почти натуральная кожа и искусственные мышцы делают лицо девочки на удивление выразительным.
Кукла улыбается, когда ее щекочут, и плачет, когда держат вверх ногами. Она сосет пальчик, когда голодна, и весело отрыгивает после завтрака. Кроме того, кукла издает сотни звуков - от вздохов до воркующего лепета, и с помощью “родителей” учится говорить: сначала по слогам - “ма”, “па”, затем связными предложениями - “мама, я люблю тебя”.
К кукле прилагается набор необходимых каждой малышке вещей: распашонка, чепчик, погремушка, расческа, бутылочка для молока и интеллектуальные памперсы. Достаточно сменить последние, чтобы девочка почувствовала заботу, на ее лице появилась улыбка, а детские глазенки засияли от счастья.
Игрушка продается по цене 100 долларов.

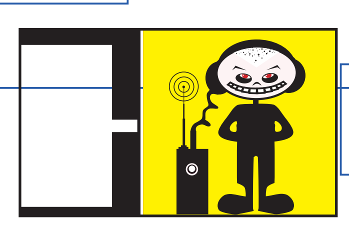
## Летающий госпиталь

Авиакомпания Virgin Atlantic Airways решила оборудовать свои лайнеры системами дистанционной медицинской диагностики.
Система Tempus 2000 будет контролировать самочувствие пассажиров на борту. Комплекс приборов позволит, избегая экстренной посадки, провести первое обследование: сделать кардиограмму, измерить температуру, давление и уровень кислорода в крови. Полученные данные будут передаваться врачам клиники штата Аризона при помощи модема и спутниковой телефонной связи. На основе этих сведений будет решаться вопрос об оказании медицинской помощи силами бортэкипажа с учетом квалифицированных рекомендаций с Земли.



## Три, два, один... Бах!

Английские ученые придумали самоуничтожающийся сотовый аппарат.
Для соединения деталей в трубках мобильных телефонов используются специальные сплавы и пластмассы, чувствительные к температуре. Аппараты, отслужившие свой срок, подвергаются обработке в термоустройстве, в результате чего распадаются на части. Можно предусмотреть изменение деталями формы на разных этапах “выпаривания” для последовательного расчленения трубки.
С массовым применением изобретения отпадет необходимость разбирать старую электронику на детали вручную для утилизации и захоронения.



## Ближе к телу

Вставить рисунок wear.jpg

Американская лаборатория Starlab (starlab.org) продемонстрировала первый экземпляр по-настоящему “умной одежды”.

Интеллектуальная сорочка состоит из слоев: энергетического, сенсорного, слоя памяти и других. Взаимодействуя, они обеспечивают выполнение одеждой множества полезных функций. Так, аудиосоставляющая представлена микрофонами и динамиками в воротнике и рукавах. Другой любопытный слой - “чувствительный” - карманы одежды регистрируют изменение своего содержания. Забудет хозяин дома ключи или выронит кошелек - одежда тут же забьет тревогу, подав звуковой сигнал.

Тренировочный слой учитывает степень усталости хозяина во время утренних пробежек. Он дает рекомендации, когда лучше завернуть, чтобы не выбиться из сил по дороге домой и не замерзнуть в сугробе. Если хозяин не послушается и ему станет плохо, одежда вызовет на место происшествия доктора.

Слой персональной диагностики контролирует интенсивность биения сердца, температуру и давление. Тепло-эмоциональные сенсоры фиксируют волнение и смущение. Действуя совместно, последние два слоя решают, какая музыкальная мелодия лучше соответствует настроению владельца, и передают выбор на плейер.

Правда, пока “многослойный пирог” слишком громоздкий. Он представлен отдельными рубашками, которые нужно надевать в строго определенной последовательности. В задумках инженеров - совместить все возможности сорочки в одном платье.

Также ведется разработка системы “снимков среды”. Это нечто вроде фотоаппарата, запоминающего условия окружающей обстановки, к примеру, свежесть и температуру воздуха, фоновые шумы, чтобы позже воссоздать их и тем самым окатить владельца рубашки волной памятных воспоминаний.



# BUGTRAQ

LonerX (lonerx@nettaxi.com)

## BitchX

Версии чат клиента BitchX ниже irc-BX-1.0c17-2, поставляемые с ОС Caldera Open Linux, подвержены переполнению буфера, которое может привести к удаленному прерыванию чат сессии или даже к перехвату оной злоумышленником. Компания Caldera Systems Inc. особо не распространялась по поводу природы и особенностей использования данной уязвимости, но, тем не менее, настоятельно посоветовала своим пользователям проапгрейдить соответствующие пакеты. Другое сообщение рассылки bugtraq содержит исходный текст эксплойта для BitchX версии 1.0c16. Адрес этого сообщения - http://www.securityfocus.com/archive/1/147108.

## KTH Kerberos IV

Иногда даже программы, ориентированные на обеспечение безопасности, дают возможность взломать систему, на которой они стоят. Это, например, случилось с навороченным механизмом сетевой авторизации Kerberos, а конкретно, с его имплементацией KTH, которая поставляется с операционными системами FreeBSD и OpenBSD (!!!). KTH Kerberos IV содержит целый ряд уязвимостей, позволяющих удаленно или локально получить статус суперпользователя. Подробности о природе уязвимостей можно прочитать по адресу http://www.securityfocus.com/archive/1/149841, а патч для OpenBSD лежит на ftp://ftp.openbsd.org/pub/OpenBSD/patches/2.8/common/006_kerberos.patch.

## Microsoft Security Crew

Хоть этот очерк и не имеет непосредственного отношения к дыркам, эпизод, о котором я хочу рассказать, замолчать невозможно. Любимая и единственная фирма Майкрософт снова показала миру свою козью морду. На этот раз они наехали на сам БАГТРАК!!! Суть предъявы заключалась в том, что администраторы рассылки НЕ ИМЕЮТ разрешения (то бишь авторских прав) Майкрософт на публикацию выдержек из их веб-страниц. То есть теперь багтрак не будет публиковать цитаты из знаменитых MS Security bulletins в прямом виде. И это притом, что количество обнаруженных уязвимостей в продуктах Microsoft за этот год достигло 96!!! (еще 4 и можно праздновать юбилей). Администраторы рассылки bugtraq уверяют, что сей наезд не повлияет на публикацию информации о дырках форточек, и предлагают отсылать комментарии по поводу наезда по адресу secfdbck@microsoft.com.

## IPSwitch IMail server version 6.0.5

Возможность проведения DoS атаки (локальной и удаленной) выявилась в сервере электронной почты IPSwitch IMail server 6.0.5. Проблема заключается в обработке сервером команды SMTP AUTH. При передаче пароля размером от 80 до 136 байт в формате BASE64 сервер останавливается и прекращает отзываться на попытки установить новые SMTP сессии. Баг был протестирован на платформах Windows NT 4.0 Server SP6a, Windows 2000 Server SP1.

## everythingform.cgi

Ну, никуда не деться от навороченных PERL программистов. В то время как они, не жалея сил и времени, строчат новые скрипты, посвящают этим скриптам целые паги, полные восторженных эпитетов, в этих самых скриптах обнаруживаются такие дыры, что аж дух захватывает. Хороший пример такого творения - everythingform.cgi by Tammie's Husband (http://securityfocus.com/external/http://www.conservatives.net/atheist/scripts/index.html?everythingform). Ошибки в незначительной части кода этого скрипта приводят к тем результатам, за которыми охотится любой scriptkiddie, а именно - к возможности удаленного выполнения команд.
Программисты - БУДТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ... Хакеры - УЧИТЕ ПЕРЛ =))).

## Watchguard SOHO Firewall

Watchguard SOHO Firewall - это небольшой аппаратный файерволл, используемый для защиты xDSL, ISDN и кабельных соединений. В основном он рассчитан на использование в различных небольших офисах. Конфигурируется Watchguard SOHO через HTML интерфейс, доступный с "внутренней" (по умолчанию) и "внешней" (после ввода пароля) стороны. Как выяснилось, и локальные, и внешние пользователи могут с легкостью ввести сию хитрую машинку в ступор. Для этого достаточно послать много раз веб-серверу файерволла GET запрос. После некоторого количества запросов (около 70) свободная память Watchguard SOHO сойдет на нет, и он попросту повиснет. Пример программки на Перле, выполняющей упомянутую отсылку запросов GET, можно найти по адресу http://www.securityfocus.com/archive/1/149484.

## Twig Webmail

Twig Webmail (иногда называемая Mappet) является популярной системой web based email, написанной на PHP. Но, как и во многих скриптовых вещах, в этой системе есть существенные недоработки. Одна из них позволяет через исполнение своего собственного php скрипта выполнять произвольные команды на удаленном сервере с правами пользователя httpd. Это происходит благодаря тому, что Twig Webmail, рассчитанная на предоставление виртуального хостинга, недостаточно придирчиво оценивает данные, передаваемые пользователем. Подробно об этой уязвимости и методах ее использования можно прочитать по адресу http://www.securityfocus.com/archive/1/147104.

## usa.net/netaddress webmail

Помнится, рыскал я в свое время по сети с целью хлопнуть почтовый ящик какого-нибудь аськиного юзера на предмет высылки паролей =). Сейчас такая возможность появилась у всех! Недавно была вскрыта серьезная недоработка в системе webmail сервера usa.net. В форме создания письма на usa.net имеется скрытая форма для прикрепления аттачментов. В одном из параметров (значений - value) этой формы указан абсолютный путь к файлам-аттачментам. Немного поиграв с этой формой и изменив некоторые ее параметры, можно сорвать - ни больше ни меньше - файл /etc/passwd почтового сервера!!! Несмотря на то, что админы сервера usa.net очень профессионально отреагировали на сию дырку и быстренько ее залатали, в сети осталось большое количество веб серверов, помеченных как netaddress powered =). Когда прореагируют их админы - неизвестно!!! Подробности по использованию обнаруженной уязвимости можно увидеть по адресу http://www.securityfocus.com/archive/1/150393.

## FoolProof Security

Есть такая полезная прога для всяких разных окошек (95, 98, ME) - FoolProof Security. Она защищает комп от разных вредителей, разрешая выполнение только определенных команд и запись только в определенное место (и то и другое определяет администратор). Но, к сожалению, концепция построения систем защиты MS Windows убивает любые благие начинания в этой области. Так произошло и с описываемой утилитой. Проблема в том, что FoolProof Security запрещает доступ к файлам ПО ИХ ИМЕНИ. Это можно легко обойти. В командной строке сессии MS-DOS открываем фтп соединение с любым сервером, куда можем загружать. После этого сливаем туда вредоносные команды (aka deltree или format :) и снова скачиваем их, предварительно переименовав. Теперь FoolProof радостно предоставит к ним доступ, так как они не входят в список запрещенных объектов. Делов-то =))).

## Релизы софта от X

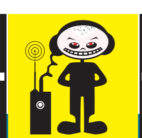
Ты уже заценил прежние Х-релизы? Еще нет??? Тогда беги на www.xakep.ru/articles/releases сливать актуальный и нужный софт. С выходом этого номера там добавится пара штучек для проведения широкомасштабных войн в локальных сетях. Если раньше ты мог генерировать ARP-пакеты, без особых проблем, в *nix`е, то теперь в боевых действиях будет участвовать и забытая НТя! Устанавливаешь модуль libnetNT, закачиваешь эксплойт bespredel и начинаешь приготовление к бою. А пока идет тренировка на NT, загружай любимого Linux`а или влезай в шелл. На фига? Тут тебя уже ждет... нет, не вечный и чистый UNIX, а, не дай Бог, хакнутая система, обвешенная вражескими снифферами! Пора выкинуть шпионов, не без помощи Lordz. Даже изменивший ifconfig так, чтобы сетевая карта не показывала Promisc режима, лазутчик будет вычислен.

Если же ты сам исполняешь роль такого лазутчика в локалке, то будь готов к закачке еще одного релиза Х - проги для чтения сообщений супер популярного Vypress Chat в локальных сетях. Это не просто софтина, а самый настоящий трансформер: имеются вариации под *BSD, Linux и даже Windows(!). Пришло время принять обличье "Большого брата, который наблюдает за тобой" :). Если тебе не претит шпионская сущность - вперед!

## Голь на выдумки хитра

"В последнее время по всей России МИНЗДРАВом России замечена особая нелюбовь к платному Инету и снижению продаж новомодных интернет-карточек. Под вопросом будущее крупных корпораций, занимающихся предоставлением dial-up доступа в Интернет...". Брр... видать, приснилось: платный Инет как был, так и остается. Просто продается его поменьше, по той причине, что злобный Х выпустил фирменную софтину mailproxy, позволяющую выкачивать мегатонны софта через службы бесплатной почты.

А ты думал, что эти хитропопые дяди ограничивают тебя лишь банальной веб-почтой? Это они так думают: в реале получается, что ты можешь скачивать софт и бегать по www. Для этого потребуется специальный прокси, который ты установишь у себя на компе, а также прога для запуска в shell`e. Если тебя интересует получение бесплатного доступа - ползи на пагу релизов, а также читай материал про новый метод халявного Инета в этом номере. www.xakep.ru/articles/releases



p0r0h (p0r0h@ixbt.com)



## Разгон по-японски

Один храбрый японский юноша ja0hxv (красивое имя, неправда ли ? ;)) купил себе Pentium4 (P4-1500ES), воткнул его в материнскую плату ASUS P4T и сладострастно замер, ожидая невиданной доселе производительности. Но то ли процессор оказался не таким крутым, как обещала славная компания Интел (хе-хе, японцы не читают журнал "Х", а зря! Ведь в нем ясно писали, что не стоит ждать чуда от этого процессора ;)), то ли японец слишком требовательный попался, однако скорость интеловского камешка показалась ему явно недостаточной. И решил он его как следует разогнать (зря, что ли, ja0hxv потратил свои кровные йены?). И о чудо! Процессор удалось раскочегарить аж до 2,144 ГГц!!!

Хочу, правда, заметить, что для охлаждения процессора использовался жидкий азот (А что? Все порядочные японцы только так и разгоняют. :)). Однако fuckt остаётся fuckt`ом, что рубеж в 2 ГГц взят!



## Акустика MidiLand

Иметь (в хорошем смысле этого слова ;)) крутую звуковую карту, конечно же, неплохо, но ее наличие подразумевает использование качественной акустики. Например, такой как

MidiLand 7100. Мощный сабвуфер (50 ватт) и пять сателлитов (по 10 ватт), изготовленных из пластико-металлического материала PlatallicTM, поддержка 5.1-канального звука, а также крутые тактико-технические характеристики (180Hz - 20kHz сателлиты и

20Hz - 180Hz сабвуфер) позволяют сделать вывод, что эта акустика весьма и весьма хороша. Цена - 140 американских президентов. Что ж, за качество, как известно, принято платить.





## Джакузи для процессора

Ты, наверно, читал про идею создания водного кулера. Она многим не давала покоя, и некоторым энтузиастам даже удавалось сделать что-то похожее, но огромные емкости с водой и целая система шлангов не позволяли всерьез рассматривать эти поделки простых китайских парней :).

Но вот за дело взялась изобретательная тайваньская компании "Great Cool Technology", представившая широкой общественности свою новейшую систему водного охлаждения.

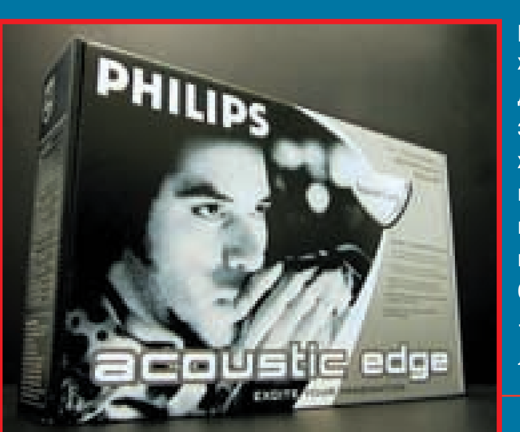
Вся система очень аккуратно сделана и без особых проблем целиком помещается в обычном корпусе компьютера, не требуя внешнего подвода воды. Также, помимо процессора, данная система охлаждает и графический чип видеокарты, что является дополнительным плюсом этого водного кулера. Как всегда, первым он появился в продаже в стране Восходящего Солнца за 160 буказоидов.

## MP3-плеер от Intel

Что-то очень популярными стали MP3-плеера. Не находишь? Вот и Intel собирается выпустить свой первый цифровой аудиоплейер и представить его на январской "Consumer Electronics Show" (CES) в Лас-Вегасе. А почему бы и нет? Ведь компания является крупнейшим в мире производителем флэш-памяти (а ты думал, что Интел только процессоры выпускает? ;)) и USB контроллеров, которые составляют львиную долю стоимости MP3-плеера. Учитывая раскрученность марки Intel, смею предположить, что раскупаться эти плеера будут очень хорошо. А это, безусловно, поправит финансовое состояние компании, ставшее уже не таким стабильным, как раньше. Также, по сообщениям некоторых источников, в планах Интел в этом году входит выпуск Web-планшетов, видеорекордеров, телевизоров (!!!) и телефонов (!!!). Не знаю, как ты, но я что-то смутно представляю себе телевизор и телефон Intel, стоящие у меня в комнате :).

## Звуковушка от Philips

Похоже, Креативу на рынке аудиокарт скоро станет тесно. Совсем недавно Abit порадовал нас своим качественным мультимедийным набором, в который входила весьма достойная звуковая карточка. Вот теперь и Philips решил изменить нашу жизнь к лучшему, выпустив свою аудиокарту Acoustic Edge PSC 706 с цифровым SPDIF стереовходом и стереовыходом, а также с поддержкой 5.1 канального звука, реверберации и хоруса (эффекты реального времени для всех источников) и прочих прелестей :). Отношение сигнал/шум - 92dB, что весьма неплохо на сегодняшний день.




Но особо Philips порадовал тем, что эта звуковая карта воспроизводит настоящий 5.1 звук из_любого_источника!..

В общем, я могу смело рекомендовать Acoustic Edge PSC 706 ценителям качественного звDarkSpirityka, а также всем геймерам (поддержка A3D и EAX имеется ;)), благо цена (<$100) не слишком высока для такой достойной новинки от Philips.






## Амортизатор для мышки




Да-да. Ты не ослышался. Именно такая примочка для манипулятора "типа" мышь поступила в продажу по цене около 12 баков.
Девайс работает таким образом, что на него помещается шнур мышки, благодаря чему ее перемещения становятся более плавными, а движение курсора по экрану более точным. Нужен или нет этот амортизатор - решать тебе, но любителям 3D-шутеров, где скорость прицеливания к черепушке врага играет большую роль, и простым юзверям, не попадающим с n-го количества раз по иконке закрытия окошка, - он, безусловно, пригодится :).

## Новенький RIO800 от SonicBlue



SonicBlue (бывшая S3) наконец-таки разродилась новым MP3-девайсом - RIO 800. Он будет комплектоваться встроенной памятью на 64Мб с возможностью расширять ее Smart Media карточками, иметь пульт ДУ (сомнительное удовольствие) и новые наушники.
Плеер имеет стильный и удобный дизайн (немаловажно, что кнопки больших размеров), жидкокристаллический дисплей и небольшой вес. Ожидаемая стоимость - около 280 вечнозеленых. Сие, по-моему, слишком много, учитывая наличие на рынке цифровой музыки такой альтернативы, как MP3/CD плееров (например, Lenoxx MP-786), которые стоят на порядок меньше.

## Планы Intel

Компания Intel заявила, что ею разработан самый маленький в мире CMOS транзистор (размером всего в 30 нм и толщиной в три атомных слоя). А в ближайшие 5-7 лет она выпустит микропроцессор с частотой 10GHz, состоящий из 400 миллионов таких транзисторов. Обещается также, что 10GHz процессор будет способен выполнить 400 миллионов операций за 1/50 секунды. Камешки Интел будут выпускаться по 0.07 микронной технологии и стоить в районе 1500 долларов. Впечатляет? ;) Я бы тоже от такого процессора не отказался. Вот только сдержит ли Интел обещание...

## Подзабытая революция

Компания Constellation 3D (C3D) вновь напомнила о себе,
а именно к своей революционной разработке - дискам FMD (флуоресцентные многослойные диски), позволяющим нести на себе от 50 до 140 Гб (!!!) информации (ты только представь, сколько коллекций MP3, фоток, полезной инфы, вареза и прочего софта можно залить на один такой сидюк!..). Весь прошлый год реального продвижения в деле выпуска FMD-ROM на рынок не было (лишь мелькала какая-то инфа о переговорах по разработке нового оборудования для производства FMD дисков). Но вот, наконец-то, Constellation 3D подписала договор с Steag Hamatech на производство оборудования для революционных носителей FMD. Сдается мне, что этот формат будет очень популярным, а задержки с производством ни о чем не говорят, ведь, ныне популярный DVD тоже достаточно тяжело входил в наш быт.

## Новости с фронтов видеокарт

На рынке появилась первая не-3dfx карта на чипе VSA-100 с 32 Мбайт видеопамяти. Это EvilKing IV AGP от PowerColor. Из дополнительных плюсов могу отметить наличие ТВ выхода на плате, что совсем неплохо для видеокарты этого уровня, особенно учитывая вполне нормальную цену за нее - 110 бакинских.
Как знать, может Voodoo4 4500 будет достойной альтернативой его основных конкурентов - GeForce2 MX и GeForce 256, за которых, кстати, всерьез взялись всякие "левые" китайские производители видеокарт. Почему "левые"? Да они даже название видеокарты правильно написать не могут! :) Как тебе такое - NVIDIA RIVA (!) GeForce 256?
Прям сборная солянка какая-то :), но что действительно радует в этих китайских девайсах, так это цена. Компания CHRONOS (чего-нибудь слышал о такой? ;)), к примеру, продает GeForce 256 и GeForce2 MX (пусть тебя не смущает надпись RIVA на коробке :)) за 80 и 90 забугорных единиц соответственно.



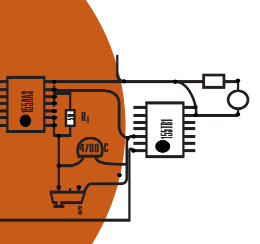
# АПГРЕЙД: вариации на тему.

## Концерт второй - 600$.

SideX (sidex@xakep.ru)

## Наращиваем вычислительную мощность!

Если ты имел несчастье видеть 12-ый номер Х за Y2k, то в курсе того, как собрать полноценный комп всего за 300$. Казалось бы, отдал 3 сотни - получил комп, и больше ничего не надо. Особливо если гамесов не поклонник и супер-пупер скоростного/свежего железа. Да вот все оказалось менее радужно... 20-баксовый win-модем напрочь отказался работать в Линуксе, вентилятор в кузове оказался чрезмерно шумным, видео карта познакомила с тормозами Q3, а с 64 метрами оперативки излишне активно шел процесс свопа... Итого вышло, что, имея еще 200-400$, можно собрать нечто более достойное. А тут уже несколько иной расклад и понятия. Об этом данный материал.



### 600$

Что же можно заколбасить жизненного с таких ресурсов? Пойти в "фирменный магазин" и взять "фирменный компьютер" отечественной сборки. Получив супер быстрый проц вместе с 64 мегами памяти, позорной ESS-овской звуковой карточкой, модемом выпуска 97-ого года, завернутыми в левый 20 баксовый кузов. То, что покупать готовое решение просто и стремно, - факт. С одной стороны, как удобно: пришел в магаз, поболтал с улыбчивым дядей-менеджером, а не с небритым гиббоном на Митинском радиорынке; не придется париться насчет конфигурации - за тебя все уже сделали и решили. Но чего они там напихают в этот "бренд" - неизвестно, точнее известно, что это будет железо, часто непропорциональное по конфигурации (тот же P3 с 32MB RAM), подобранное с учетом "как можно дешевле". Короче, понятно, что мы, как и раньше, сами собираем себе комп: играем в конструктор.

В прошлом материале мы пообещали удостоить чести детишек AMD. Но внимание будет детализованным лишь к последней линейке - Athlon. Строительство на базе атлона выгодно. Да, к тому же, перспективно по части разгона системы.

### Проц и мать

Нам нужна мать с "проц-приемником" Socket A. Рассуждать о том, что бы туда заправить, мы не будем. Ибо оптимальным вариантом будет кристалл Athlon Duron.

Частота не столь принципиальна, хотя я рассчитывал бюджет, выбирая 650 МГц. Но и на одной частоте смежных продуктов цена может разниться за счет наличия большего кэша L2 в 256К толщиной. Так, обычный Атлон без кэша - стоит 55-60 грин, а "мозговитый" - уже 89 :(. Выбор за тобой и твоим кошельком.

Есть соблазн, несмотря на обозначенное выше условие, взять обычный P3 для 440BX`вой мамаши. Но в пользу Дюрона можно причислить и его более стабильную разгоняемость по сравнению с copermine`ом. Так, часты случаи, когда 650МГц гнался до 900, а то и 1000 МГц! Естественно, не без помощи дорогущих кулеров из серии Chrome/gold Orb. Их, в данном случае, мы приобретать не будем. Ибо сейчас наша задача взять решение, а не разгоняемые железяки 8).

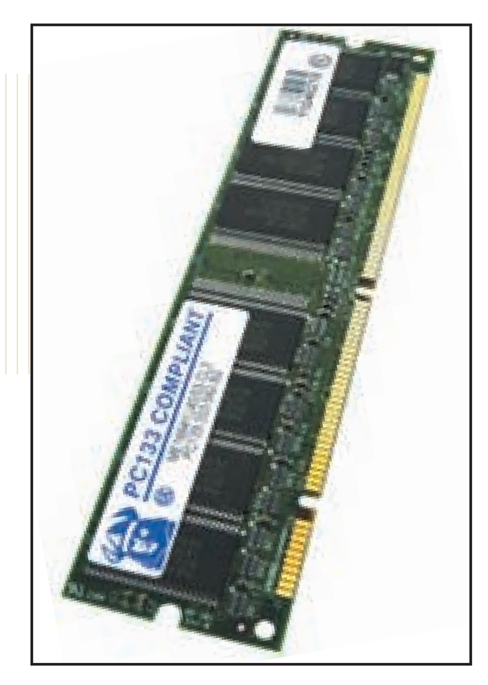
По тестам дюрон 650 опережает Целерон 667, отчасти за счет глупости Интел, выраженной в шестидесяти шести мегагерцах шины. И это касается как искусственных "синтетических" тестов, так и реальных испытаний. Схожей производительности можно добиться среди Intel`овских проделок разве что с PIII 733. Который, замечу, стоит порядка 180$. Т.е. в 3 раза дороже.

Итак, выбор Athlon Duron можно считать случившимся :). Молодец да удалец, получился Дюрон! Только куда бы его пристроить, такого бойкого? Ясно дело - в SocketA мамку. Которых постепенно становится больше и больше. Но много и "урезанных" micro ATX-девайсов, которые мы по ряду причин рассматривать не будем. Также хотелось бы умолчать о продукции VIA... Не получится: альтернативы практически нет. Из конкретных решений первой на ум приходит продукция Асуса, в контексте СокетА. Имя ей - ASUS A7V, продолжившей идею K7V, но уже на Socket A чипе. Вопреки своей любви к Asustek, я рекомендовать данную железку - не буду. Ибо 150 буказойдов - слишком дорого для нас. Более реальной и доступной выглядит железка от MSI - K7T PRO. Вполне стабильная работа, ряд оригинальных фенек, замеченных в протестированной ранее 6163PRO модели для BX440. Тот тест ты мог видеть год назад в нашем журнале. В продукте Micro-star было замечено более всего дополнительных опций. За что и полюбилась хацкерам мамка :). За любовь придется отдать 100-110$.

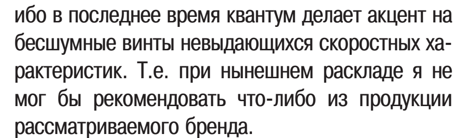
Что-то мало написано про выбор проца и мамки... Это не случайно: в следующем номере будет полноценный обзор и того и другого девайса. Живое тестирование Duron/Thunderbird и SocketA мамаш под них. Так что, плиз, прими эту отмазу и дождись нового Х. ;)

### Память

Договоримся о размерности. Вариантов, по сути - два: 128 или 256. И выбор зависит от того, какой ОС ты пользуешься/собираешься пользоваться. Если это все те же 98-ые окошки, то покупать более 128 метров - смысла нет. А вот для шоколадной работы NT 5.0 (win2k), особливо в его Advanced server версии, 256 оказались бы очень кстати. Советовать в выборе оси в данный момент не стану и предложу "низкий старт" со 128 мегов.





ибо в последнее время квантум делает акцент на бесшумные винты невыдающихся скоростных характеристик. Т.е. при нынешнем раскладе я не мог бы рекомендовать что-либо из продукции рассматриваемого бренда.
Меня могут обвинить в небеспристрастности к Fujitsu, но я все же осмелюсь обратить твой взор на линейку MPF. У старых "фуджиков" было не ахти со скоростью вращения шпинделя и объемом буфера. Теперь все в шоколаде: 7200 об/мин и 2MB, соответственно. Вполне стабильная, тихая машинка, демонстрирующая приемлемое качество.

Fujitsu Siemens Computers 20.4 Gb, IDE Fujitsu, MPF3204AH, 7200, Ultra DMA обойдется лишь в 120 баксов.

## Видюха

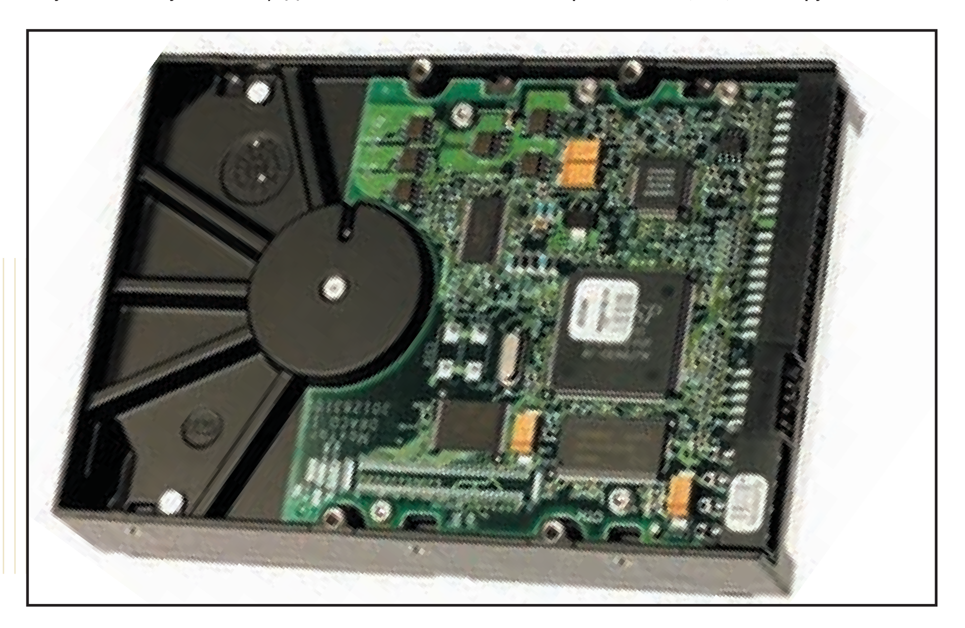
От собственных приоритетов - не спрятаться, не скрыться! Боюсь, что первой карточкой, о которой я вспомню - будет продукт легендарного (да, да именно так: легенды бывают разные :) от S3, т.е. Sonic Blue ныне. С моделями Savage 4 и Savage 2000. Обе не отличаются сверхвысокими скоростными показателями. Но и по цене вполне подходят: S4 в 16 mb`айтном исполнении можно найти за 35$, а за 45 уже и все 32MB. За 2000-ый (S3 Savage 2000 - чипсет реализованный, например, в Viper`e), забитый 32 мегами, придется отдать порядка 70 у.е. На нем бы я и остановился.
Вообще, выбор видеокарты - дело интимное. Ибо часто карта являет собой некое подобие идола. И у многих предмет поклонений различен :). Так, есть сторонники 3dfx, S3, ATI и других. Я отношусь, скорее всего, к S3-поклонникам (только камнями не кидайтесь, плиз! =). Эти карточки вполне неплохо идут в гамесах, хотя в 2d-работе часто замыливают изображение. Особенно это касается Savage 4.
Если же отойти от собственных стереотипов в восприятии оптимальной видюхи, я бы предложил вспомнить про ATI RAGE 128 PRO. У производителя, естественно, имеются более новые и актуальные модели, вроде ATI RADEON. Но они слишком дороги для нашего баланса. Так что же с ATI RAGE, также обозначенной в прайсах как SVGA 32Mb <AGP> SDRAM ATI Xpert 2000 PRO

О марке можно было бы и вспомнить, ведь сейчас мы можем рассчитывать на железки из раздела "Память brand name". Хотя особо цепляться к имени производителя я бы не стал. Так оно доступней. Но изменять уже актуальным PC133 - со старой PC100. За 128 мегабайт одной "палкой" (т.е. в одном модуле) придется отдать - 25-30$. Если все будет идти гладко, то к выходу журнала эта цифра станет еще меньшей. При имеющихся процессоре/матери и нынешнем положении вещей отдавать огромные деньги за память DDRIM - совершенно не логично. Короче, SDRAM, и никаких разговоров. Мозг лучше брать одним модулем, т.к. это будет удобней и дешевле при upgrade`e, чем хватать двумя по 64.

## Винт

Уже при прежнем апгрейде было сказано, что не стоит руководствоваться стандартным "да на фига мне 20-гектарный винт? Лучше чего-нибудь помельче - не больше 10". Благо, когда в кармане пылятся уже не 300, а 600 бакинских, масштаб тормозов несколько меняется, хотя и не до такой степени, чтобы проникнуться идеей покупки "двадцатигектарника" >:). Или же часто встречается другая крайность: жадные до свободного места юзверы рыскают по рынкам и конторам в поисках сорока-шестидесяти гиговых блинов. Мы же выпендриваться особо не будем и порешим: 20 - не больше/не меньше. Да и даже при большом желании взять нечто маленькое не всегда получится реализовать посыл: большинство брендов переходят на технологию повышения плотности записи - 20 Гбайт на пластину.
Замечена тенденция, что с увеличением скорости вращения шпинделя параллельно возрастает и шумность :(. И некоторые производители склоняются к мысли о снижении скорости во благо комфорта работы. А какой же комфорт, когда система работает с тормозами? Нет уж, мы таки потерпим какофонию, да возьмем девайс на 7200! Благо за это чудо не придется раскошеливаться столь активно, как ранее. А вот агитировать в пользу ATA/100 против наиболее распространенного 66/33 - я не стану. Покуда не решены все проблемы аппаратной совместимости - торопиться не стоит. Да и куда торопиться? Реальная польза от такого девайса почувствуется, в основном, при работе со специальным софтом. Тем, что создает большой файл подкачки. У тебя много таковых находится в процессе потребления?

На своей системе резкую потребность в большом свопе я обнаружил в последние дни однажды - при работе с телефонной базой, размещенной на локальном компе.
Если меня спрашивают, какой бы я посоветовал винчестер, оставив финансовый вопрос на второй план, я отвечаю - IBM. Сам пользуюсь этой продукцией последние 2,5 года и храню лишь позитивные эмоции по данной теме. Единственное огорчение - цена. Хотя если присмотреться к прайсам, можно заметить, что DTLA IBM на 20 гигабайт, со скоростью 7200 rpm, стоит лишь на 10-15$ дороже своих сверстников.
Т.е. я бы выбрал HDD 20.5 Gb IDE IBM (DTLA 307020) UDMA66+ 7200rpm. Да и чего выбирать - он у меня и так уже стоит :). Дело за тобой.



Попробуем все же избавиться от однозначности и взглянем на другие агрегаты. Что же тогда, кроме "голубого гиганта"? До недавнего времени коллеги-железячники и обычные юзеры воспевали fireball`ы за их стабильную работу и приемлемые цены. А сейчас... отовсюду жалобы на "чертов упавший квантум" :(. Совсем отказываться от славной продукции, руководствуясь лишь субъективными впечатлениями корефанов, - не хочется. Ведь по результатам независимых тестирований Q был замечен в непосредственной близости к признанному лидеру IBM.
В близости к 5400 моделям, но никак не 7200,

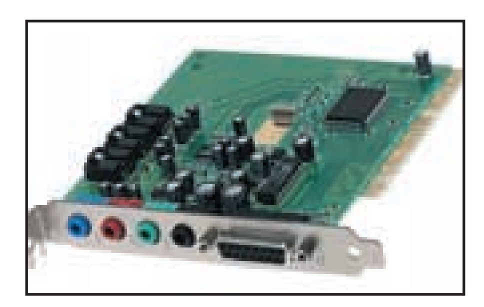




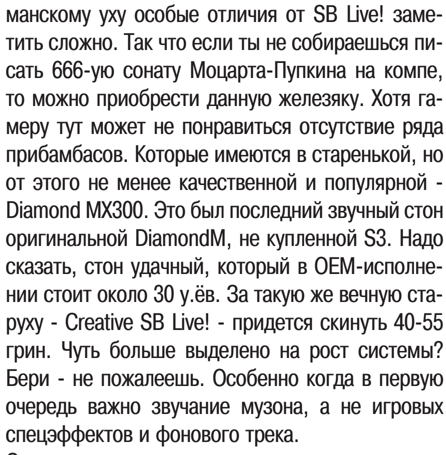

<RAGE 128 Pro> (OEM)? Карта разгоняется до 150/166 МГц. Есть некоторые жалобы насчет некачественной прорисовки в играх, особенно при установке 16 битов, а не 32-х (термин "прорисовка" не совсем корректен, но все же: в Need for speed 5 трудно заметить туман, который на самом деле присутствует). А вот к 2D-графике претензий практически нет: некоторый дискомфорт появляется лишь при разрешении 1600X1200. А в остальном очень даже неплохо. За шестнадцать метров удовольствия от Xpert`a - 60, за тридцать два - 72 грина. Для выбора я бы выделил варианты: ATI Rage Fury PRO/ATI Xpert 2000/ ATI Xpert 2000 PRO. А с 16 или 32 мегами - решать тебе. "Фурия" SVGA 32Mb <AGP> SDRAM ATI Rage Fury PRO <RAGE 128 Pro> (OEM) стоит приблизительно 90$.

## Звук

Самым простым вариантом было бы порекомендовать универсальную карточку, обозначенную еще при прежнем апгрейде. Сие было - YMF-7x4.



За 14$ ты получаешь практически полноценную карту, пригодную как для игр, так и для написания собственного музона. Но это было бы оптимальным раньше, а сейчас следует задуматься о чем-нибудь более продвинутом. Можно ли отнести стандартную SB PCI 128 к таковым? Я бы не осмелился этого делать, хотя негурманскому уху особые отличия от SB Live! заметить сложно. Так что если ты не собираешься писать 666-ую сонату Моцарта-Пупкина на компе, то можно приобрести данную железяку. Хотя гамеру тут может не понравиться отсутствие ряда прибамбасов. Которые имеются в старенькой, но от этого не менее качественной и популярной - Diamond MX300. Это был последний звучный стон оригинальной DiamondM, не купленной S3. Надо сказать, стон удачный, который в OEM-исполнении стоит около 30 у.ёв. За такую же вечную старуху - Creative SB Live! - придется скинуть 40-55 грин. Чуть больше выделено на рост системы? Бери - не пожалеешь. Особенно когда в первую очередь важно звучание музона, а не игровых спецэффектов и фонового трека.



С картами ситуация простая и печальная получается. На данный момент доступные актуальные карты выпускает лишь Креатив. То же с поддержкой дополнительными software/hardaware модулями. Т.е. складывается, по сути, монополия данного производителя. Еще один Microsoft нужен? >:) Оттого я бы не советовал торопиться с приобретением саунда. Сейчас начинает развиваться доступная продукция Abit и Philips. Посмешишь - людей насмешишь :). Торопиться не будем.

## Вертушка

Сидюк, пожалуй, самый долгоживучий девайс компа, если не считать флопа. По сей день полноценно существуют и работают образцы, купленные еще в 97-ом году. Скорость? Не буду повторяться: для большинства приложений - достаточно и 24X.

Как бы получается, что новый CD-ROM и покупать не особо хочется... Но раз в статье образовался подзаголовок "Вертушка", то железку мы тебе таки выберем 8).

Но это будет не стандартное 50X-чучуло, а нечто модное и актуальное. Как, например, "выжигалки"-CDR или DVD`шники.

Сейчас стало реальным приобрести ДВД или ЦДР за деньгу, не большую ста баксов. И если раньше такое счастье достигалось в сожительстве с устаревшими, малофункциональными noName-девайсами, то теперь доступны свежие модели от известных брендов. Твой выбор DVD? При неограниченном бюджете выбор бы пал на продукцию Pioneer`a. Но не сейчас: за крутилку DVD придется отдать как минимум на 20-30 баксов дороже, чем за аналогичную от другого бренда. Та же именитая Sony с гордостью представляет нам двенадцатискоростной привод всего за 85-90$. Есть и пошустрее модели - на 16X. А оно тебе надо? Подозреваю, что нет. Хотя и старье на 6X - тоже вряд ли подойдет. Итого ценз: не меньше 10X. Ведь шустрость важна не только при чтении DVD-дисков, но и обычных болванок: максимальная скорость считывания DVD`юком рассчитывается из соотношения - nXDVD*4. Т.е., если взять приблизительно, десятка будет разгоняться вплоть до 40X при работе с CD. На российском рынке сейчас широко представлены RTL(retail)-версии ДВД-девайсов. На это не стоит соблазняться, т.к. от расплаты лишней двадцаткой за бокс - не уйти :). Так за схожие по качеству/быстродействию DVD ROM 12x/40x Creative PC-DVD (DVD1241E) IDE (OEM) и DVD ROM 12x/40x ASUSTeK DVD-E612 IDE UDMA (RTL) придется отдать 115 и 85$, соответственно. Чувствуешь разницу? Ее также можно заметить и при использовании SCSI-вариаций двдшников. Как в ценовом, так и в скоростном плане. Но, в нашем случае, классический IDE подходит больше, и "сказей" мы касаться не будем.

Ломает платить по 20$ за диск, а хочется стать самым настоящим CD-архивариусом? :) Тогда твой выбор CDRW. Некогда это было пределом мечтаний, стоившим тысячи долларов. А сейчас - опустившимся до 100-200. Нас, как ты понимаешь, интересует именно нижняя ценовая часть данного расклада ;). На данный момент наиболее широко представлены 4X и 8X модели. Т.е. "выжигающие" болванки именно с данной скоростью. В случае, если ты не собираешься заниматься коммерческой записью дисков, то 4X - вполне подойдет. Первый раз слышишь, что кто-то делает лаве на "резаках" CDR? А ты фидо глянь: шустрые дяди предлагают за 50-60Р диск с коллекциями MP3. Но это отдельная тема.

Как и в случае с обычными CD-ROM`ами, наиболее дешевые девайсы делает Mitsumi. За 110-120 баков продается CD-ReWriter 4x/4x/24x Mitsumi CR-4804TE IDE в retail и oem-вариациях. Как ты понял, 24X - скорость чтения, а 4X/4X - записи/перезаписи.



## Case aka кузов

Какие могут быть требования для твоего будущего корпуса? Мощность: не менее 235W. Достаточное кол-во отсеков для 5,25 девайсов (сидюк, зипарь, HDD-rack, эквалайзер, etc ): выбирается под конкретные нужды и имеющиеся железки, но с учетом возможного приплода - 3 штуки были бы оптимальны. Эстетика: с выходом всяческих Acer Aspire`ов активно заговорили об эргономике, и с тех пор язык не поднимается назвать "навороченным" кузов без створки из цветного пластика и съемных "крыльев". Добротный кузов, например, производства Aopen стоит не менее 40$. Как раз этой суммой мы будем оперировать при выборе кузовка.

Помимо классных мамок, Asustek выпускает и компьютерные кузова. Удачные в плане эргономики, не портящие интерьер. Но вот цена... Все-таки при нашем раскладе отдавать 70-80$ за асусовский бокс - не хочется. Из более дешевых, но почти не менее качественных - продукция INWIN. За 35-50 долляриев можно поднять вполне неплохой "люксовый" образец со створкой, тремя слотами 5,25, сменной мощностью и съемными "крыльями". Наиболее популярной среди IN WIN`овских можно считать 500-ую модель(IN WIN Корпус Miditower INWIN V500 ATX). За неё придется раскошелиться на 40-50 единиц.



## Модем

Тут ситуация сложная складывается. С одной стороны, брать дешевые, народные Eline`ы/Acorp`ы - несолидно и непропорционально общей сумме, выделенной на апгрейд. С другой, внешние "коробочные" Зухеля - дороговаты, как и старичок Курьер. Что тогда? Брать банальный "шпрот" в PCI версии - особого желания нет.

Из общей массы выделяется Zyxel Omni PCI. Стоит не так дорого, как его EXTERNAL версия, - порядка 38-50 бакинских. По качеству соединения не хуже 3com sportster`a. В то же время приятно взять актуальную, новую железку. Напомню, что зухелевская работа объявилась совсем недавно в 56K исполнении.

Многие вспомнят об имеющемся качестве телефонных линий и соответствующей потребности в крутом модеме. По типу того же Courier`a. Но смею напомнить о развитии ISDN/DSL-технологий, а также повсеместного образования локальных сетей с выходом в Инет. Обозначенное благолепие сводит на нет любые серьезные вложения в обычный аналоговый модем. Так что тра-

тить более 50$ при имеющихся деньгах - нелогично.



## Хрень

Тут подразумеваются стандартные вещички, нужные в компьютерном хозяйстве: колонки, клавиатура, мышь и коврик под нее. Многие, как и я, грешный, откладывают покупку хрени на самый последний момент и последние деньги :). В результате юзают ужасные "гениальные" мышки за 2$ и, вместо антистатического коврика, гоняют грызуна по обложке X или куску линолеума. Я таки как-то по своей нерасчетливости - месяц без колонок сидел, выжидая то ли новой зарплаты, то ли "достойного образца" 8).

Из клавок я выбрал бы USB-машинку. Юниксоиды - голос: "На фига нам шняга, оно же не будет в пингвине работать, давай-ка нам старушку PS/2, и не понтуйся своими НОВИНКАМИ!". А теперь - молчать: уже полюбившаяся юзеру своей красотой и дырявостью Red Hat 7.0 вполне корректно работает, практически со всеми USB-железками. То же касается свежей на данный момент FreeBSD 4.1.1. Но страстное желание USB-клавы вовсе не гарантирует ее повсеместного наличия. Пока что найти нужную модель от нужного производителя не так просто: не принял пока российский юзер этого достижения. Хотя, если поискать, то обнаружится положение вещей: noName модели от 12 и до 125$ за навороченную Cherry. Что-то нет резона отдавать сотню, а то и полторы... Но тот же Черри делает не только пальцеватые девайсы, но и доступные обыкновенному юзеру - keyboard Cherry STANDARD G83-6XXX MEMBRANE 104KEY USB за 25$.

PS/2 пока более многочислен, нежели чем USB. Но зато немерено беспроводных досок. Вот их как раз-то я бы тебе не советовал покупать. А что бы советовал? Вообще-то, клава - дело интимное: надо подбирать под собственные ощущения. Оттого, перед тем как поделиться своими кровными с дядей-продавцом, надобно потрогать рассматриваемую модель, а то и поработать за ней.

А вот относительно мышака я бы однозначно советовал брать USB-модель. Про достоинства данного интерфейса я умолчу, ибо про это уже было сказано в материале #4 X 2000 "Руки прочь!". Я сам последние полтора года дружу с Logitech First/Pilot USB. Но рекомендовать именно эту модель сложно: были проблемы при работе в NT4, высокая цена, несколько тормозной родной софт. Есть более дешевые УСБ-вариации от Genius - Genius EasyMouse+ Plus 3 button USB. За такую радость придется отдать всего 6$. Если же имеется лишняя деньга или ты сэкономил на предыдущем железе, то реально взять люксовой вариант Genius Netscroll за 25-30 баков. Наличие скролл-колесика полезно, но не критично. Опыт пользования показывает, что далеко не всегда удобней прокручивать окошки. Разве что наделить колесо специальной функцией, как то Copy-Paste, или оставить для переключения оружия в Кваке. А в остальном оно нужно не более, чем оптические/беспроводные варианты мыши.



Из колонок я бы упомянул продукцию конторы Джаз. У них вышла симпатичная цветная линейка в iMAC-style. Стоят всего 30$. Если у тебя уже имеется что-то в прозрачном цветастом боксе, то есть реальная маза обзавестись именно этим агрегатом. Хотя, покупая дизайнерскую фишку, ты доплачиваешь за красивое исполнение, а вовсе ни за качество. А где же оно? Да все там же: модели "средней" линии Typhoon. Хочется известной марки, дизайна и приемлемого качества? Тогда логично обратить внимание на колонки от Samsung (этот гей-универсал успел все произвести: бытовую технику, сидюки, винты, мониторы, цифровые камеры... всего не перечислишь :)). Я сам поддался соблазну и в комплект слабенькой Creartive SB 128 PCI взял именно самсунговские динамики в форме кубков. Вполне средненькая, стабильная железка. За отданные бабки (32$) всё устраивало, акромя адаптера питания, который после недели пользования выработал дурную привычку - издавать легкий треск на протяжении всей работы.

А вообще, динамики следует выбирать относительно уже взятой звуковушки. Ибо хреновую карту не спасет даже Creative theatre-звуковой комплекс. Так же глупо
и на SB Platinum вешать десятибаксовые hama. На мой взгляд, акустику следует выбирать из расчета: цена саунд карты = цене колонок. С 4x колоночными моделями - связываться не советовал бы при наличествующем бабле.



И вновь продолжается бой, и сердцу тревожно в груди!

Hardware`Z приобретен. Не буду повторяться, что купленное следует собрать и что ты это сделаешь самостоятельно, без моего help`a. Разве что поделюсь мыслями о том, что делать с полученным. В более глобальном плане :). Глобальность выражается в типе операционки, под которой ты будешь работать. Ратовать за Линукс, как и прежде, - не буду. Для него можно было выделить и более маломощное железо. Все равно от Виндос деваться некуда. И если уж деваться, то под крылышко ее более новой - 2000-ой версии. Здесь-то как раз потребуется свежее мощное железо. Ты возразишь: да этот 2000-ый свежего железа не углядит и поддерживать не будет! =( Поверь мне, большинство из описанных девайсов прекрасно интегрируются с 2K. Так что жди в ближайших номерах X всю необходимую инфу о том, как сделать самую крутую и безопасную NT5.0-станцию на базе свежего железа! >:)

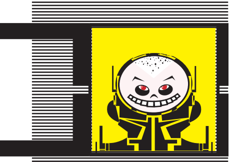
Что-то я забыл сказать... Да! Уже было отмечено, что апгрейд - вечная категория. X это понимает и порадует тебя продолжением концертов по теме. А в дальнейшем, если тебе интересно, ежемесячно будут предлагаться лаконичные конфигурации наиболее актуального железа. Не стесняйся и отпиши по мылу, указанному в начале статьи, свои мысли про апгрейд и то, каким он должен выглядеть в X-стиле. Постоянных апгрейдов, без ретрайнов, тебе! :)



# Запахло паленым

## Как не облажаться при покупке железа

Константин Буряков aka p0r0h (p0r0h@ixbt.com)



На самом деле существует туева хуча способов обмана доверчивого юзверя, поэтому, чтобы описать все многочисленные уловки недобросовестных фирм, нужна не одна статья, но с самыми распространенными способами и уловками я все же познакомлю тебя. Итак, собственно говоря, как вести себя, если "кидалово" все же состоялось...

Кидают у нас в России много и часто... очень часто. Наверное, менталитет такой. Порой складывается впечатление, что честно работающих фирм и продавцов просто не существует. Повсюду многообещающая реклама с супернизкими ценами за суперкачественные девайсы, но зачастую оказывается, что и цены такие низкие только в рекламном прайсе, да и девайсы отнюдь не те, что были обещаны. Х тебе поможет избежать обмана и защитить свои права, если тебя все-таки кинули.

### Как кидают...

На самом деле существует туева хуча способов обмана доверчивого юзверя, поэтому, чтобы описать все многочисленные уловки недобросовестных фирм, нужна не одна статья, но с самыми распространенными способами и уловками я тебя все же познакомлю.

Хирурги считают, что внутренний мир человека лучше всего раскрывается на операционном столе :), поэтому и ты не радуйся раньше времени, увидя привлекательную цену в каком-нибудь прайсе. Лучше самому подъехать (в крайнем случае позвонить) в эту фирму и убедиться, что интересующие тебя комплектующие действительно стоят столько, сколько объявлено. Потому что, зачастую, низкие цены оказываются лишь рекламными уловками. Например, **цены в прайсе указаны без НДС и налога с продаж или тебе вскользь упомянут, что эти цены действительны лишь при оптовых покупках**.

Или же, допустим, ты продал свой старый компьютер и теперь задался благородной целью купить более современный и производительный агрегат. Берешь в руки газету типа "ЭкстраМ" и видишь примерно такую конфигурацию системного блока PentiumIII 600/64Mb/10Gb/50xCD/3D 32Mb/SB по весьма соблазнительной цене. Но можешь закатать губу обратно, ведь, скорей всего, материнская плата в этом системном блоке будет не от твоего любимого Абит'а или Асус'а, а от какой-нибудь глючной Элитгрупп или ЛакиСтар с левой оперативкой, винчестером NoName (думал, тебе IBM или Quantum поставят? ;)), видео - 32Мб, но не Асус ТНТ2, а безродный Саваж4 и с каким-нибудь встроенным дешевым звуком. И ни к чему не придерешься: модели комплектующих в рекламе не указаны. Поэтому и цены на одинаковые с виду системные блоки так различаются у разных фирм. Просто одни пытаются впарить тебе комп со всякой встроенной лажей (типа видео, звука, момеда), а другие, пускай дороже, но с более-менее нормальными девайсами.

**Отсюда правило: не ведись на всякую рекламу!** Реклама это все лишь способ затащить доверчивых ламеров к себе в магазин.

Бывает и так, что всякие мелкие конторки занимаются откровенным впариванием разнообразного фуфла (крупные компьютерные фирмы на сегодняшний день этим не промышляют - репутация стоит дороже). А именно продают видеокарты с перепрошитым BIOS'ом (к примеру, дешевую кастрированную TNT2 M64 таким образом "переделывают" в дорогую TNT2 Ultra), "пиленные" процессоры, битое или кое-как отремонтированное "железо" (б/у на фоне него - цветочки) и прочую шнягу.

### На всякий ветряк найдется свой Дон Кихот

Итак, собственно говоря, как вести себя, если "кидалово" все же состоялось... Вот, допустим, ты просек, что тебя подло обманули, и идешь разбираться с надувшим продавцом, а он, собака такая, и ухом не моргнул на все твои доводы, лишь послал тебя, хорошо, если в мягкой форме, сам догадайся куда. Ладно, долг, как известно, нагишом платят. Давай изготовим портрет нашего врага (я не брошу товарища в бидэ :)) на туалетной бумаге. Что мы имеем? Мелкая фирмочка, существующая за счет простодушных лошков, не способных отстоять свои права. Но ты же читаешь Х, а он поможет тебе найти выход из любого положения (например, даже если тебя съели, у тебя есть два выхода ;)). Главное - не бойся! Это же тебе не унитазу в душу гадить :). Ты ведь защищаешь свои права!

Итак, снова идешь в эту шибко хитрую конторку и составляешь документик - почему не берут, на основании чего и т.д. **Обязательно в трех экземплярах: директору магазина, себе и в контролирующую организацию** (весьма рекомендую для этих целей - торгинспекцию... они за такие заявления на лету хватаются - им детишкам на подарки тоже денег надо :)). В результате проверки контролирующей организации что-нибудь да найдут. Например, прайс не подписан директором или на витрине нет цен, или к Новому году торговая точка не украшена ;)... - вариантов туева хуча. Контора 100% попадет на деньги. Потом зайди и скажи, что в ближайшую неделю напишешь еще штук 5-6 заявлений куда только можно. А еще лучше - просто покажи продавцу этот материал, он тебе еще и приплатит :). Или же обращайся в комитет по защите прав потребителей и составляй исковое заявления в суд. **Судиться, скорей всего, не придется**, но я представляю себе квадратные глаза руководства этой фирмочки, когда ты ознакомишь их с этим документом. В плане - "Я, конечно, хотел бы решить дело миром, но на всякий случай у меня уже готовы все документы в суд. Кстати, раз уж дело доходит до суда, так я копию искового заявления прямо здесь вам как ответчику и отдам..." Сногсшибающий эффект гарантирован! :) С учетом судебных издержек, плюс расходы на юриста или их представителя, им будет гораздо проще тебе не только твой девайс на новый поменять, но и вдобавок сверху денег дать ;).

**Только не надо их пугать различными инстанциями**, которые никакого касательства к данной ситуации не имеют (типа "я до президента дойду!"). Налоговая занимается своими дела-

> **Мой тебе совет - бери комплектующие с большим сроком гарантии на них. Пускай они будут и дороже на 5-10 бакинских, но впоследствии гарантия тебе может очень пригодиться.**

ми, прокуратура тебя просто пошлет (правда, в вежливой форме и в 10-дневный срок). Все должно быть очень скромно - вот мое письменное требование на замену товара ненадлежащего качества, давайте мне быстренько отказ в письменном виде, чтобы суд не откладывать - вот исковое заявление. Твои намерения им будут ясны, и ни у кого не возникнет сомнений, что их реализация не заставит себя долго ждать. Если не воспримут всерьез (в чем я очень сомневаюсь) - доводи дело до логического конца, до суда. Если ты будешь судиться как физическое лицо, то дело будут рассматривать в суде общей юрисдикции, и сроками рассмотрения дел в арбитраже и госпошлиной они тебя уже не напугают (в соответствии с **Законом "О государственной пошлине", ст.5, ч.1, п.20** от ее уплаты освобождаются потребители, обращающиеся в суд по поводу защиты нарушенных прав :)). И еще, после принятия твоего заявления к рассмотрению в суде, можешь намекнуть этим торговцам, что еще не поздно закрыть дело по примирению сторон (мировым соглашением) в случае замены купленных у них комплектующих плюс 256 Mb PC133 DIMM в качестве компенсации морального ущерба :)). Дураков и хапуг надо учить.

**Бывает и так, что дорогой гарантийный ремонт затягивают** (обещанного не каждый дождется :)), пока лоховатый юзверь не согласится его оплатить. Можно, конечно, сразу отдать и ключ от квартиры, где девки лежат ;), но лучше поступить иначе. Как известно, на птичьих правах далеко не взлетишь, и поэтому я помогу тебе составить юридически правильную "бумажку".

Кстати, на основе этой "претензии" можно составить и письменное "заявление" с нужным тебе требованием, главное, замени соответствующие строчки ;).

## Маникюр – медикам, педикюр – педикам, ну а тебе – несколько общих рекомендаций :)

Мой тебе совет - бери комплектующие с большим сроком гарантии на них. Пускай они будут и дороже на 5-10 бакинских, но впоследствии гарантия тебе может очень пригодиться. Допустим, очень часто винчестеры "обсыпаются" после 1-1.5 года работы. Вот и представь, что ты будешь потом делать с полетевшим винтом с полугодичной гарантией? А с гарантией на 2 года у тебя все тузы в рукаве :). К примеру, ты вполне можешь принести свой старый "полетевший" винт по гарантии и обменять его на новый с несколькими дополнительными гигабайтами на борту (зачастую у фирм уже винчестеров меньше 10Гигов (слава прогрессу! :)) на складе нет, а обменять на новый или, в крайнем случае, согласно закону о защите прав потребителя, предоставить на время ремонта работающий аналог они обязаны.

Если ты хочешь купить действительно новый девайс или компьютер, а не юзанный каким-нибудь китайским трактористом, то никогда не бери его в фирмах, покупающих б/у комплектующие. Многие просто не указывают, что этот товар был в употреблении, но я надеюсь, что ты-то понимаешь, почему цены на него гораздо ниже, чем у конкурирующих фирм? ;)

## Претензия

**хх числа хх месяца хххх года я (Василий Пупкин) обратился в Ваш технический центр за оказанием услуг по ремонту девайса (тут и далее по тексту вставляй название своей "железки") такой-то модели (товарный чек №хххххххх от хх числа хх месяца хххх года). По условиям ремонта технический центр обязуется выполнить ремонт в течение двух недель (или какай-то другой срок, оговоренный в гарантийном условии).**

**С момента обращения к Вам прошло столько-то времени. Девайс так и не был отремонтирован. Такую просрочку технический центр объясняет отсутствием необходимых деталей на складе (или какой-нибудь подобной чушью, на которую ссылается эта фирма).**

**Ваше бездействие нарушает права потребителя. В связи с данными обстоятельствами и в соответствии со ст. 6, 16, 18, 27 и 28 Закона РФ "О защите прав потребителей" прошу расторгнуть наше соглашение о ремонте ("условия договора, ущемляющие права потребителя, признаются недействительными") и заменить указанный девайс на новый или вернуть деньги ("потребитель вправе требовать возмещение причиненных ему убытков в полном объеме").**

**В противном случае я буду вынужден обратиться в суд за защитой своих прав и взысканием неустойки.**

**Дата**

**Подпись**

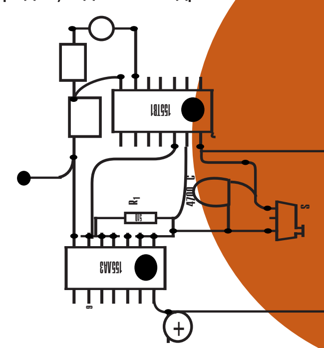


Всегда проверяй заказанные комплектующие или компьютер. Иногда в запечатанной упаковке может не оказаться кабеля питания, звукового шнура и т.п. Заодно посмотри, чтобы все стикеры были на месте (в некоторых гарантийных условиях отсутствие или повреждение стикера (специальная наклейка) лишает гарантии). Почему-то никто не купит без проверки видеоплеер или телек за 100$, а не заглянуть в коробку с "железками" за 500 американских президентов - в порядке вещей.

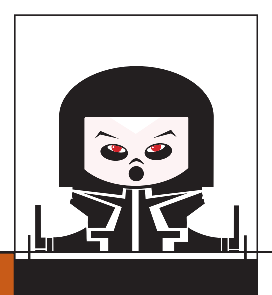
Не покупай девайсы "с колес" (со всяких автомобилей или у снующих туда-сюда продавцов с лозунгами типа: "Плати не ломайся - потом наслаждайся!", на радиорынке). В этом случае, позарившись на низкую цену, ты рискуешь получить не гору наслаждений, а кучу никому не нужных "железок", и тогда, возможно, придется самому ходить взад-вперед по рынку, пытаясь впарить свое барахло ;). Но даже если все будет нормально работать, у тебя не будет никакой гарантии на эти комплектующие, и в случае поломки некуда будет обратиться.

## Проверяй накладную/гарантийный талон/чек

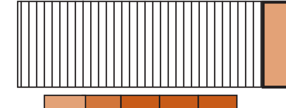
Например, моему знакомому впарили дохлый PentiumIII, а в товарном чеке были указаны лишь последние четыре цифры серийного номера проца (как известно, у PentiumIII он уникальный, т.е. единственный). Так вот, когда он притащил его обратно, продавец (тот самый, который ему камень продал) сделал квадратные глаза и заявил, что проц не из их фирмы, а серийный номер и совпасть может (теперь понял, для чего он только четыре цифры номера указал? ;)). Впоследствии, конечно, процессор ему поменяли, но нервов было потрачено изрядное количество...



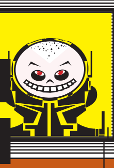
Из положения нужно как-то выходить, может быть просто посоветовать тебе, куда обращаться за покупками, чтобы вообще не иметь головной боли? Ведь есть же магазины, где покупателя не кидают и не относятся к нему как к последнему лоху и не сдирают за комплектуху три шкуры. Например, магазины компании **Target.ru** (www.target.ru; 230-40-70) с пониманием относятся к нуждам кулхацкеров. Target.ru предлагает цены с человеческим лицом и бесплатную настройку продаваемого оборудования. Прайс-лист - один из самых близких к "народу", так что поинтересуйся, вдруг понравится? Благодаря специальной программе TOP 50, у Target.ru есть возможность предложить тебе самую низкую цену в Москве на, как минимум, 50 наиболее популярных наименований комплектующих и некоторые модели компьютеров. Девиз компании - "Самая доступная техника в центре" - вполне отвечает нашим с тобой кулхацкерским требованиям :). Да, и когда придешь "поинтересоваться", **обязательно держи в руке свежий номер Х**, поверь, отношение у тебя сразу изменится :)).



# X-прайс лист



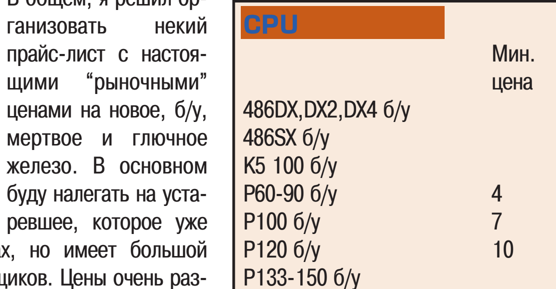
Александр Соловьев aka PingWIN (a-soloviev@newmail.ru) http://sc.newmail.ru



Здравствуй, любитель апгрейда! Много ли ты экономишь на пиве ради улучшения самочувствия своего железного друга? Вообще не экономишь? А-а-а.... Ты наоборот: покупаешь железо - а остатки пропиваешь??? Так вот - это нехорошо. Предлагаю следующую схему:

Покупаем пиво -> Выпиваем пиво -> Сдаем бутылки -> Покупаем железо

Нравится? Еще бы. Я думаю, все знают о существовании радиорынков, инет- и фидотолкучек. Но вот трабла: рынки находятся далеко, а по толкучкам надо долго шастать, т.к. хоть их и много - они немноголюдны.



В общем, я решил организовать некий прайс-лист с настоящими "рыночными" ценами на новое, б/у, мертвое и глючное железо. В основном буду налегать на устаревшее, которое уже не валяется в магазинах, но имеет большой спрос у частных перекупщиков. Цены очень разнятся, поэтому буду писать минимальную, замеченную мною в этом месяце цену (сообщу, что все ценовые замеры производились в начале декабря 00) и реальную, за которую можно купить. ТОЛЬКО НЕ ПОДУМАЙ, ЧТО Я ЭТО ВСЕ ПРОДАЮ ИЛИ ПОКУПАЮ! Сам я перекупкой не занимаюсь и лишь довожу до широких масс имеющее место быть - цены.

Все железки можно разделить на смертные и бессмертные. Перечисление пойдет в порядке возрастания живучести. Смертные - это мыши, клавы, колонки, микрофоны, харды, мониторы, дисководы, сидиромы и блоки питания к коробке. Бессмертные - это мамки, видюхи, звуковушки, мозги, контроллеры - в общем, все то, что без посторонней помощи не ломается и не горит. Так вот, смертное железо, за исключением, может быть, дисководов и ЦэДэРомов, следует покупать только из надежных источников, а все остальное - можно искать по объявлениям или на рынке. Все железо легко проверить в течение одного дня, хитрят только мозги - их можно брать где угодно, но только с гарантией не менее 2 недель, чтобы понять: глючат или нет.

**Примечания и условные обозначения**
**Цены, естессно, в уё.**

**для HDD:**
**SCSI`и не попали в обзор, т.к. слишком уж дорогие они. А мы твои денежки побережем.**
**Бб – с бэд блоками (кластерами). Конечно же, цена зависит от степени бЭдности.**

**Для memory:**
**Я не везде стал расписывать цены, т.к. понятно, что SIMM 30pin 512k будет стоить в 2 раза дороже 256k. Также нет смысла делить на новое и б/у – цена одна и та же. Во многих случаях разница в pc100-133 составляет $1-2.**
**Brand – марочный продукт проверенной конторы, например, Hundai.**

**Источники: частные объявления из инет- и фидо барахолок, а также радиорынки Москвы.**

## CPU

| | Мин. цена | Реальная цена |
|---|---|---|
| 486DX,DX2,DX4 б/у | | 2-3 |
| 486SX б/у | | 1 |
| K5 100 б/у | | 7 |
| P60-90 б/у | 4 | 5 |
| P100 б/у | 7 | 9 |
| P120 б/у | 10 | 12 |
| P133-150 б/у | | 15-20 |
| P166 б/у | 20 | 25 |
| P200 б/у | | 40 |
| P166 MMX б/у | 20 | 22 |
| P200 MMX б/у | 20 | 25 |
| P233 MMX б/у | | 35 |
| K6 266 б/у | | 25 |
| Cyrix MII-266 | | 15 |
| K6-2 200 б/у | | 20 |
| K6-2 266 б/у | 14 | 30 |
| K6-2 300-400 | 28 | 35-40 |
| K6-2 450 | | 45 |
| K6-2 500 | | 50 |
| Celeron 266 б/у | | 30 |
| Celeron 300A б/у | 45 | 50 |
| Celeron 333 б/у | 40 | 50 |
| Celeron 366 б/у | 55 | |
| Celeron 433 б/у | 55 | 60 |
| Celeron 550 б/у | | 65 |
| Celeron 566 | | 72 |
| PII 233 б/у | 30 | 40 |
| PII 266 б/у | | 50 |
| PII 300 б/у | 40 | 60 |
| PII 400 б/у | 50 | 75 |
| PII 500 б/у | | 90 |
| K7 Athlon ThunderBird 650 | 75 | |
| PIII 550 | 120 | 135 |
| PIII 750 б/у | 150 | |
| Мёртвый Celeron | | 3 |
| Мёртвый PIII | | 20 |

## Motherboard

| | Мин. цена | Реальная цена |
|---|---|---|
| Abit BE6-II б/у | | 85 |
| Abit ZM6 ZX s370 | | 60 |
| Acorp 6IX87 s370 | 45 | |
| ASUS i440LX б/у | 35 | 40 |
| ASUS P2B ATX 150MHz б/у | 65 | 70 |
| ASUS P2L97 ATX б/у | 35 | 40 |
| ASUS TX AT/ATX б/у | | 30 |
| ASUS TX-97X S-7 ATX б/у | 34 | 35 |
| Tomato 6ABX ATX i440BX PII Slot1 б/у | | 38 |
| Tomato BX98-CT AT/ATX VIA Apollo Pro s370 б/у | | 35 |
| Tomato LX98-AT AT/ATX i440LX Slot1 б/у | | 27 |
| ChainTech 6BSA Slot1 ATX звук PCI 133МГц | | 55 |
| ChainTech CT-6BTM BX ATX slot1 | | 60 |
| GigaByte ATX K7/AMD751 /slot-A | | 80 |
| GigaByte s370 SVGA+SB б/у | | 50-55 |
| MicroStar6153 440bx | | 65 |
| Intel 430FX socket 7 AT | | 12 |
| Intel 430VX socket 7 AT MMX | | 15 |

## Memory

| | Мин. цена | Реальная цена |
|---|---|---|
| SIMM 30pin 256k | | 0.5 |
| SIMM 30pin 1Mb | | 1.5 |
| SIMM 72pin 4Mb | 1.75 | 3 |
| SIMM 72pin 8Mb | 5 | 7 |
| SIMM 72pin 16Mb | 12 | 16 |
| DIMM 16Mb | | 10 |
| DIMM 32Mb pc66 | 15 | 17 |
| DIMM 32Mb pc100 | 20 | |
| DIMM 32Mb мертвый | | 7 |
| DIMM 64Mb pc66 | | 26 |
| DIMM 64Mb pc100 | | 30 |
| DIMM 64Mb pc133 | 30 | 33 |
| DIMM 64Mb pc133 Brand | | 36 |
| DIMM 128Mb pc66 | | 50 |
| DIMM 128Mb pc100 | | 60 |
| DIMM 128Mb pc133 | | 65 |
| DIMM 128Mb pc133 Brand | | 70 |

## Sound, Floppy, CD-ROM, CD-Rec, CD-RW

| | Мин. цена | Реальная цена |
|---|---|---|
| CD-R 4x8 б/у | | 40 |
| CD-R 4x4 Yamaha SCSI б/у | | 100 |
| CD-RW 2x2x6 Ricon SCSIб/у | | 80 |
| CD-ROM 2x int interface б/у | | 5 |
| CD-ROM 2x ext interface б/у | | 10 |
| CD-ROM 2x IDE б/у | | 10 |
| CD-ROM Mitsumi 8x б/у | 10 | 17 |
| CD-ROM Acer 24x б/у | | 25 |
| CD-ROM Asus 40x б/у | 33 | 35 |
| CD-ROM Asus 50x б/у | | 40 |
| CD-ROM Creative 24x б/у | | 20 |
| CD-ROM Creative 48-52x б/у | 25 | 30 |
| CD-ROM Hitachi 32x б/у | | 30 |
| CD-ROM Sony 40x б/у | | 30 |
| CD-ROM 8x мертвый | | 3.5 |
| ESS688 ISA б/у | 5 | 7 |
| ESS1868 ISA б/у | 5 | 5 |
| ESS1869 б/у | 5 | 7 |
| Dimond SONIC s90 | 10 | |
| Creative SB32+2Mb | 12 | 15 |
| Creative awe64 | 20 | 25 |
| SBLive! б/у | | 40 |
| Floppy 3,5 1,44Mb | 8 | 10 |
| Floppy 3,5 1,44Mb б/у | | 5 |

## Модемы, корпуса

| | Мин. цена | Реальная цена |
|---|---|---|
| Ext Sportster 14400 б/у | | 14 |
| Ext Sportster 33,6 б/у | | 40 |
| Int Sportster 14400 б/у | 5 | 10 |
| Int Sportster 33,6 ISA б/у | 30 | 35 |
| Ext Courier 56k x2/v90 us/can | | 125 |
| MiniTower AT без б.п. б/у | | 6.5 |
| MiniTower AT+б.п. б/у | | 9 |
| MiniTower ATX+б.п. б/у | | 10 |
| Горелый блок питания | | 5 |

## Video

| | Мин. цена | Реальная цена |
|---|---|---|
| ISA 1Mb s3, trident | | 5 |
| PCI 1Mb s3, trident | 5 | 8 |
| PCI Voodoo1 4-6Mb | | 15-17 |
| PCI Voodoo2 12Mb | | 40 |
| PCI Voodoo Banshee 16Mb б/у | | 50 |
| PCI Xpert 3dRagePRO 4Mb | 10 | 20 |
| AGP Riva Vanta Lt 8Mb | | 25 |
| AGP s3Virge-gx2 4mb Tvout | | 13 |
| AGP Asus3400 16Mb+TV | 55 | 65 |
| AGP Asus3800 16Mb | | 70 |
| AGP Voodoo Banshee 16Mb б/у | | 45 |
| AGP Riva tnt2 Vanta 16M б/у | | 35 |
| AGP Ati rage128 PRO 16Mb | 35 | 45 |

## HDD

| | Мин. цена | Реальная цена |
|---|---|---|
| IDE <=120Mb | | 1-7 |
| IDE 120-540Mb | | 7-15 |
| IDE 850Mb -1,08Gb б/у | | 20 |
| IDE Fujitsu 2,1Gb | | 30 |
| IDE Fujitsu 3,2-4,3Gb | 40 | 45 |
| IDE Fujitsu 6,4G б/у | 40 | 55 |
| IDE Fujitsu 6,4G бб - до 5Mb | | 30 |
| IDE Fujitsu 6,4G новый | | 60 |
| IDE Fujitsu 8,4G б/у | 55 | 60 |
| IDE Fujitsu 10.2G новый | 70 | 75 |
| IDE Fujitsu 13G новый | 70 | 80 |
| IDE IBM 8, 9, 13Gb новый | | 75,85,95 |
| IDE IBM 8,4Gb б/у | | 65 |
| IDE Quantum 5,1Gb б/у | | 55 |
| IDE Quantum 8,4-10Gb | | 70-80 |
| IDE WD 1,2Gb б/у | 21 | 25 |

## Комплекты "мамка+камень+память"

| | Мин. цена | Реальная цена |
|---|---|---|
| MB 386sx + CPU + 8Mb | | 7 |
| MB 386dx + CPU DX40+8Mb | | 10 |
| MB + AMDdx4-100-133 б/у | 12 | 15 |
| MB + 486DX2-80+VIDEO1mb +мультикарта б/у | | 10 |
| MB intelTX + AMD K5 75Mhz | | 30 |
| ASUS T2P4 + iP100 б/у | | 35 |
| MB IntelVX + пень 100Mhz + 16Mb | 40 | |
| Acorp 5TX29+P233MMX+cooler б/у | 65 | |
| AMD k6-2-233 + материнка б/у | 40 | 50 |
| MB Chaintech 5AGM3+Amd K6-2-3D 500 | 100 | |
| MB Intel AT/ATX AL440LX + Celeron 266 б/у | 50 | 60 |
| MB AT/ATX 440LX + IP-II 233 + Cooler б/у | | 80 |
| MB ASUS P2L97 + PII-266 (300) + DIMM 64 MB | 120 | |
| MB ASUS P2B + IPII-350 (512kb) BOX б/у | | 130 |
| MB AT VP3 + K6 266 +DIMM64MB б/у | | 100 |
| MB AT 440BX + Celeron433A + DIMM 64MB | | 150 |



# Откуда есть пошел, взялся, возник Интернет



Торик (torick@xakep.ru)

**Вот уже два года мы рассказываем, как получить Интернет, как его развести на деньги, на девчонок, на халяву. Как его выжать, и выкачать все, что только можно. Как наделать всяких гадостей, чтоб никто не заметил. В общем, учили не ждать от Инета милостей, а брать, пока дают (по крайней мере, пока не отнимают).**

Но, как мне кажется, настала пора провести хоть какой-то небольшой ликбез на тему "А откуда он взялся, этот загадочный добрый дядя InterNet?". Чем и займемся.

## 1962–1970. ARPANet, NCP, UNIX

В далекие-далекие времена, когда компьютеры были офигенно большие, а пиво "Старый мельник" не продавали на каждом углу, правительство одного заокеанского государства приняло решение поднять вопрос о военном применении компьютерных технологий. Превратив вопрос в проблему и поставив решать ее доктора Ликлидеру (J.C.R. Licklider), правительство умыло руки и стало ждать результата. Он не заставил себя ждать: была выдвинута идея объединить несколько удаленных узлов в единую сеть. Но в то время все америкосы активно готовились к атомной войне с Союзом, поэтому задача была сделать такую Сеть, чтоб если один узел вышел из строя - то остальные бы продолжали работать. Идея тут же была опробована на компьютерах TX-2 Массачусетского технологического института и Q-32 корпорации SDC (System Development Corporation) в Санта-Монике. Правда, обмена пакетами между ними в это время еще не проводилось, компы общались посимвольно.

Через пару лет на симпозиуме по компьютерной машинерии был предоставлен план создания национальной сети с использованием пакетной пе-

# ПРОТЯНУЛСЯ И ВООБЩЕ

редачи данных. Некий Лоуренс Робертс, не будь дурак, взял да и быстренько на основе этого наклепал свой вариант, который и был признан государством за единственно верный. Так была создана сеть ARPANET (Advanced Research Projects Agency NETwork), введенная в эксплуатацию в 1969 году. Тогда были объединены четыре узла: UCLA - Центр испытаний сети, Стэнфордский исследовательский институт, университет Санта-Барбары и университет Юта. Через год их стало уже пятнадцать, и они использовали для обмена пакетами протокол NCP - Network Control Protocol.

На узлах использовались IMP (Interface Message Processor), разработанные корпорацией Bolt Baranec & Newman, Inc (BBN). Появился первый RFC (Request for Comments) - "Host Software" by S. Crocker.

И, пожалуй, главное событие, отголоски которого слышны по сей день, - компания AT&T разработала операционную систему UNIX.

## 1971–1973. E-mail, TCP/IP, Telnet, первые международные подключения

В 1971 году было подключено уже 23 хоста ARPANet. Это, конечно, маловато по сравнению с нынешними - но на тот момент это было ого-го! Одно из основных событий того времени - изобретение Рэем Томлинсоном (Ray Tomlinson) из компании BBN программы почтовых сообщений, которые можно было передавать по сети. Университет Гавайи обзавелся собственной сеткой наподобие АРПАНет - ALONANet.

В 1972 году на международной конференции по компьютерам и связи было продемонстрировано взаимодействие TIP (Terminal Interface Processor) с 40 машинами сети - сравните это с 23-мя хостами в предыдущем году, попробуйте спрогнозировать рост ARPANet и сравните это с нынешними показателями!

Тогда же была создана рабочая группа национальной сети - INWG (InterNetworking Working Group) под председательством профессора Стэнфордского университета Винтона Кирфа. На тот момент уже существовала дикая неразбериха с протоколами (не то что сейчас - PPP, SLIP да TCP/IP). Группа с удовольствием взялась за разрешение проблемы... И в итоге именно эти бравые яйцеголовые ребята разработали то, что сейчас имеет честь называться TCP/IP (32-битная адресная система, система пинга и все такое)!

Та-ак. Все резко взяли по бутылочке "Старого мельника" и распили за здоровье Кирфа, пока тот еще жив.

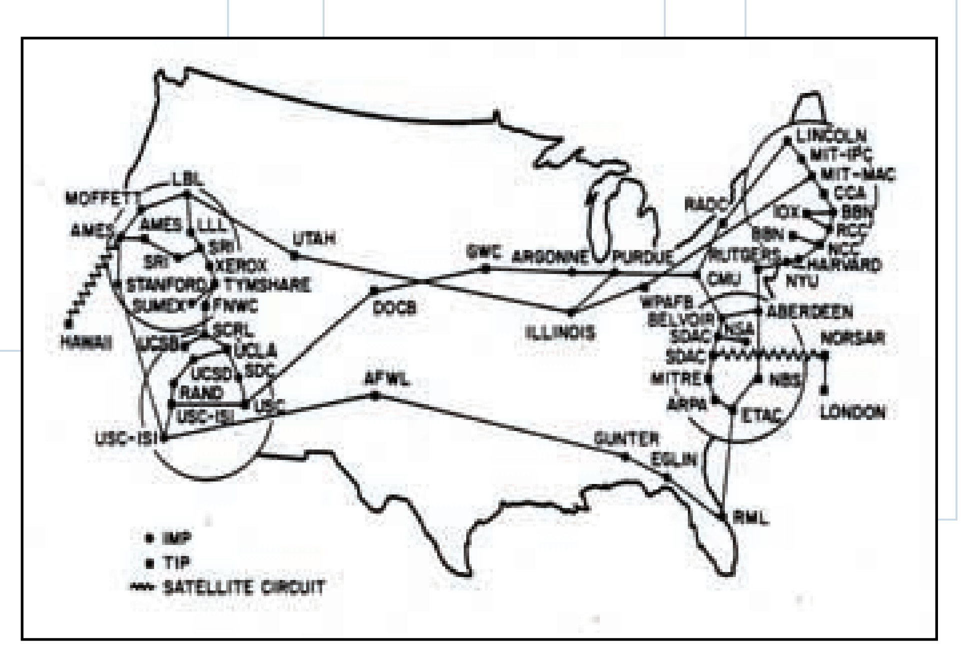
Продолжаем. Все в том же 1972 году была опубликована спецификация Telnet (RFC 454). Одновременно с ней появилась и первая коммерческая версия UNIX, написанная на С. Успех UNIX превзошел все ожидания (с нынешней точки зрения это вполне понятно).

Менее чем через полгода были проведены первые международные подключения к ARPANET. К сети подключились машины из Англии (University College of London) и Норвегии (Rogee Radar Establishment). Тогда же была запущена спутниковая линия связи с Гавайским университетом. Вездесущие ребята из INWG представили идеи программы управления передачи данных (Transmission Control Program).

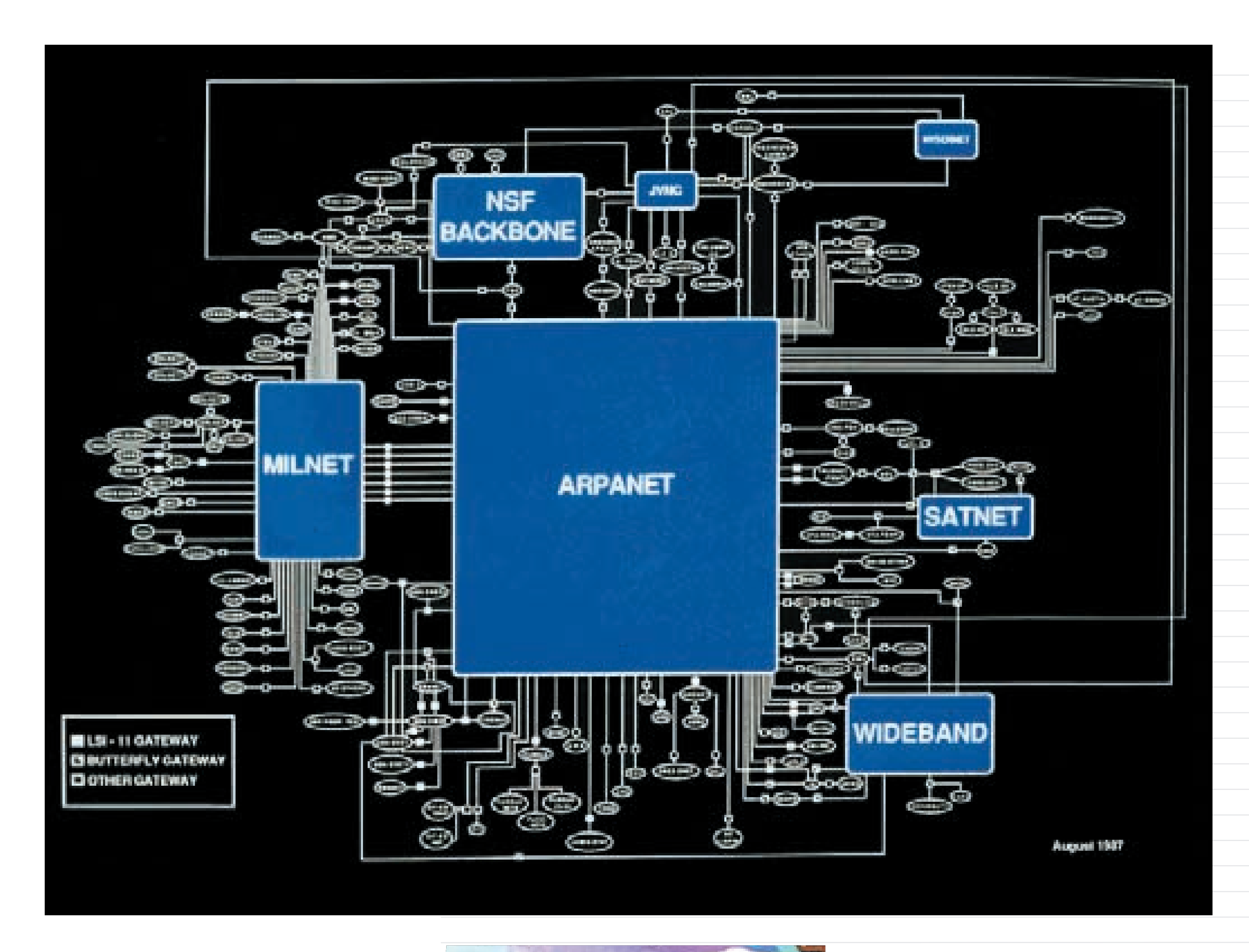
## 1974–1980. UUCP, PRNET, Ethernet, SATNET, USENET

В середине 1975 года DARPA, контора, разработавшая ARPANet, пришла к выводу, что ее сеть стабильна, и управление Арпой было передано DCA (Defence Communications Agency, ныне известное как DISA - Defence Information Systems Agency).

В 1976 году Майк Леск (Mike Lesk) из все той же AT&T разработал протокол UUCP (Unix-to-






Unix Copy), и уже через год этот протокол стал поставляться вместе с UNIX версии 7; версия UUCP Berkeley была выпущена несколько позднее. Протоколами TCP/IP, после опубликования оного в 1974-м, повсеместно стали пользоваться для подключения к ARPANET.

А дальше покатились как лавина с горы СЕТИ. В 1977 году появилась THEORYNET, разработанная Л.Ландвебером (L. Landweber) из Висконсинского университета. В сети, объединявшей около 100 специалистов по вычислительной технике, применялись электронная почта и Telnet. Тимшаре (Timshare) основал Tymnet. Состоялась демонстрация взаимодействия ARPANET и протоколов PRNET (Packet Radio Net, радиопередача данных), Ethernet (ну, это понятно) и SATNET (Satellite Network, передача данных через спутник) на базе TCP/IP. Была опубликована спецификация электронной почты (RFC 733).

В 1977 году был создан первый коммерчески-корпоративный сайт в Internet, в этом начинании отличилась DEC (Digital Equipment Corporation).

В 1979 году на базе UUCP была запущена первая сеть типа USENET, что есть само по себе немаленькое событие.

## 1981–1984. BITNET, CSNET. MILNET. IAB. DNS

ARPANET теперь состояла из двух пересекающихся сетей. Одна являлась рабочей для исследователей ARPA, другая служила для тестирования и разработки. Это при том, что исследовательский период ARPANET еще не прошел! Шлюзы в другие сети были раскинуты буквально на каждом узле.

В январе 1981 года был создан Центр компьютерной безопасности министерства обороны (DSC - Defence Security Center). Он занимался определением полезности тех или иных компьютерных систем, кои теперь создавались повсеместно. Также началась эксплуатация BITNET (Because It's Time NETwork) и CSNET (Computer Science NETwork), которая существовала отдельно от ARPANET.

В январе 1982 года произошло два наиболее важных для Интернета события: а) родился ваш покорный слуга, б) DCA и ARPA постановили основными протоколами передачи данных по Интернету Internet Protocol (IP) и Transmission Control Protocol (TCP).

1 января 1983 года Министерство обороны США объявило TCP/IP своим стандартом. Было объявлено, что ARPANET закончила исследовательскую стадию, но продолжает оставаться под руководством DARPA и DCA. Введение разработанного в Висконсинском университете общего сервера имен уже не требовало от пользователей запоминать цифровой адрес той или иной машины.

В этом же году вся ARPANET была переведена с NCP на TCP/IP. Из ее состава наконец-то выделилась сеть MILNET (Military Network), предназначенная только для обмена военной информацией.

Выпущен фантастический и до ужаса реальный роман Дэвида Бишофа "Недетские игры", который должен быть прочитан каждым уважающим себя advanced user`ом, не говоря уж о хакерах и просто романтичных подростках, увлекающихся компьютерами, девушками и приключениями (если книжку достать негде - топай сюда: http://www.lib.ru/INOFANT/BISHOF/wargames.txt).

Появились настольные WorkStation с Berkeley UNIX, которая включала программы IP-соединения. Была создана IAB (Internet Activities Board), родственник Bulletin Board System (BBS). Очередная версия операционки UNIX Berkeley release 4.2 BSD полностью включала в себя протокол TCP/IP. Был введен в эксплуатацию шлюз между ARPANET и CSNET.

В 1984 году на СЕТЬ наконец-то обращает внимание "Академия наук" США (US National Science Foundation, NSF). Введена знаменитая система DNS (Domain Name System). Общее число хостов в сети превысило 1 000.

## 1985-1990. NSFNET, NNTP, Червь Морриса, первые ISP

1985 год. Началось создание центров суперкомпьютеров. В результате этого была создана сеть NSFNET с магистральной скоростью передачи данных - 56 Кбит/с. Сеть основывалась на 5 суперкомпьютерных центрах, что позволило существенно увеличить количество передаваемых данных между университетами.

В 1986-м был разработан и внедрен NNTP (Network News Transfer Protocol) для улучшения работы с новостями в Usenet.

В 1987 году число хостов превысило 10 000. Построением NSFNET стали заниматься консорциумы IBM, MCI и MERIT.

2 ноября 1988 года выпускник Корнельского университета Роберт Таппан Моррис запустил в сети свою программу, которая из-за ошибки (а может, и по злому умыслу) начала бесконтрольное распространение и многократное инфицирование узлов сети. В результате было инфицировано около 6200 машин, что составило примерно 8 процентов общей численности машин в сети. В связи с этим был сформирована CERT (Computer Emergency Response Team).

Сеть NSFNET перешла на магистральную скорость T1 (1,544 Мбит/с). К сети NSFNET подключились Дания, Исландия, Канада, Норвегия, Финляндия, Франция и Швеция.

В 1989 году число хостов превысило 100 000. К сети подключились Австралия, Великобритания, Германия, Израиль, Италия, Мексика, Нидерланды, Новая Зеландия, Пуэрто Рико и Япония.

В 1990 году ARPANET прекратила свое существование, ее функции продолжала NSFNET, уже объединившая большинство сетей и практически ставшая Интернетом в том виде, в котором он есть сейчас. В связи с этим как грибы начали расти Интернет-провайдеры. Первым коммерческим ISP был The World. К сети подключились Австрия, Аргентина, Бельгия, Бразилия, Греция, Индия, Ирландия, Испания, Чили, Швейцария и Южная Корея.

## 1991-2000. Gopher, WWW (HTTP), PGP, IP-телефония

В 1991 году Пол Линднер (Paul Lindner) и Марк МакКахил (Mark P.McCahill) разработали программу Gopher, позволяющую собирать информацию с серверов в Интернете. Сеть NFSNET стала использовать магистрали со скоростью T3 (44,736 Мбит/с). Трафик стал составлять 10 миллиардов пакетов в месяц, что составляло 1 триллион байт/месяц. К сети подключились Венгрия, Гонконг, Польша, Португалия, Сербия, Сингапур, Тайвань, Тунис, Чехия и Южная Африка.

В 1992-м инженер CERN Тим Бернес-Ли (Tim Berness-Lee) разработал World-Wide Web (WWW) и идею гипертекста как таковую.

Филипп Циммерман (Philip Zimmermen) разработал PGP (Pretty Good Privacy).

Число хостов в 1992 году превысило 1 000 000. К сети подключились Венесуэла, Камерун, Кипр, Кувейт, Латвия, Люксембург, Малайзия, Словакия, Словения, Таиланд, Эквадор и Эстония.

1993 год - выпущен первый Web-браузер Mosaic, и родилось понятие "Web-серфинга". Президент Билл Клинтон показал пример остальным, открыв Web-сайт Белого дома.

NSF создал InterNIC для реализации специфических служб Internet: службы директорий и баз данных, службы регистрации и информационной службы. К Интернету подключаются Вирджинские острова, Болгария, Гана, Гуам, Египет, Индонезия, Казахстан, Кения, Коста-Рика, Лихтенштейн, Объединенные Арабские Эмираты, Перу, Румыния, Турция, Украина, Фиджи и, официально, Россия.

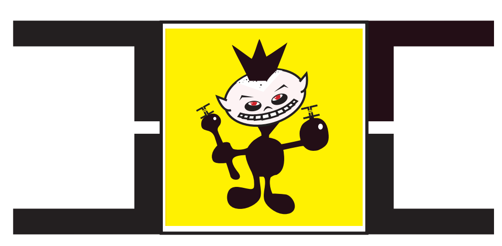
В 1994-м - Internet отмечает свое 25-летие. Началась торговая деятельность через сеть. Российский хакер Левин, по официальной версии, атаковал американский Ситибанк, "ограбив" его на миллионы долларов.

Трафик по Интернету превысил 10 гигабайт/месяц. По популярности среди пользователей WWW обошла Telnet (скорее всего, по удобству интерфейса). К сети подключились Алжир, Армения, Бермудские острова, Буркина-Фасо, Ямайка, Ливан, Литва, Китай, Колумбия, Марокко, Масау, Нигер, Никарагуа, Новая Каледония, Панама, Свазиленд, Сенегал, Узбекистан, Уругвай, Филиппины, Шри-Ланка и Французская Полинезия.

В 1995 году в результате бурного роста сеть разрослась до уровня шести миллионов подключенных серверов. Запущена поисковая машина AltaVista. Появилась потоковая технология RealAudio. Появляются первые варианты будущей IP-телефонии.

Регистрация доменных имен перестала быть бесплатной. Начиная с 14 сентября 1995 года за регистрацию, которая до этого субсидировалась NSF, взимается плата в размере 50$. С апреля следующего года NSF, существовавшая только благодаря поддержке правительства, исчезла, и была установлена коммерческая система. Internet продолжил свое бурное существование. В том же году была проведена серия успешных хакерских атак против официальных ведомств США.

В 1997 году произошла весомая катастрофа, показывающая, насколько все же нестабилен Интернет - ошибка в DNS Network Solutions привела к блокированию доступа к миллионам коммерческих Web-сайтов. Увы, но пресловутая децентрализация, ради которой все это затевалось, себя не оправдала.



1998 год. Internet проявил себя как весьма оперативное средство массовой информации в первые дни кризиса. Нагрузка на сайты деловой и новостной информации многократно возросла. Множество компьютерных компаний открыли русскоязычные версии кооперативных Web-сайтов в домене .ru.

P.S. На 1 января 1996 года сеть объединяла 9 472 000 хостов.



# Закрепляемся в ФИДОнет

## Краткий курс по настройке фидошного софта

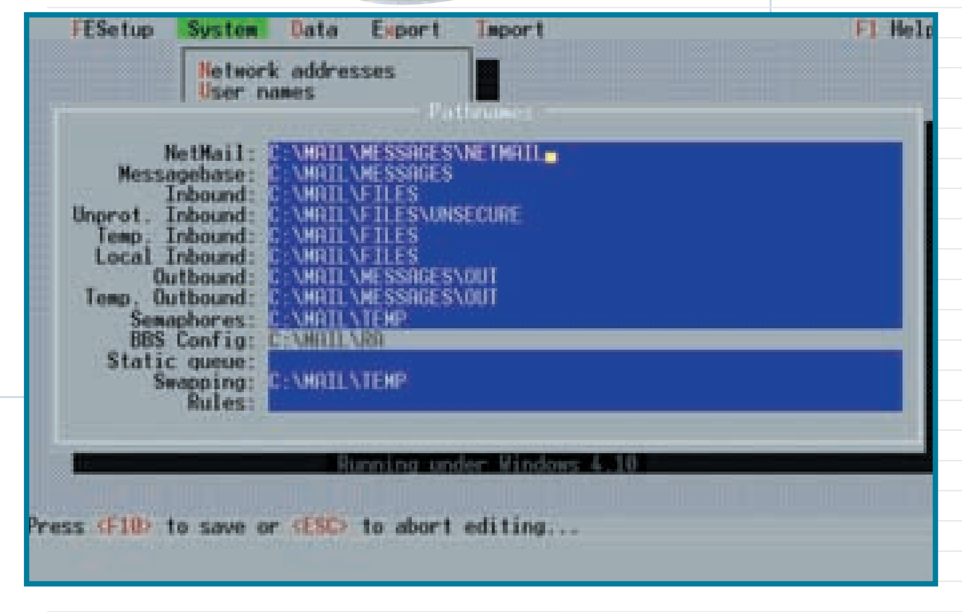
Пахан Владимирский (meriadoc@chat.ru))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))

**В этой, уже третьей по счету статье, посвященной проникновению кулхацкеров в ФИДО, даются некоторые полезные советы, которые помогут тебе самостоятельно настроить фидошный софт.**

В этой, уже третьей по счету статье, посвященной проникновению кулхацкеров в ФИДО, даются некоторые полезные советы, которые помогут тебе самостоятельно настроить фидошный софт. Предполагается, что читатель-хацкер сидит не под *nix'ом и не под полуосью, а под старыми добрыми виндами (9x/ME/2000/NT - значения не имеет) или даже под ДОСом. Как тебе (надеюсь) уже стало известно, одними из самых распространенных фидошных программ являются мылер T-Mail, тоссер Fastecho и редактор GoldED. (В принципе, весь этот софт есть и в версиях под OS/2, хотя полуосевики предпочитают Squish Фастэхе, Fleetstreet Голому деду и The Brake! Тмылу.) Конечно, я не буду давать полную пошаговую инструкцию по установке и настройке фидошного софта, но некоторые ключевые шаги и полезные советы вы определенно получите. ;-) Читай, настраивай и не стесняйся задавать дополнительные вопросы.

Все фидошные программы связаны между собой. Наиболее логично будет разместить их, например, в корневой директории MAIL:

**\MAIL\FASTECHO** - Фастэха;
**\MAIL\GOLDED** - Голый Дед;
**\MAIL\FILES** - директория для входящих файлов от парольных линков;
**\MAIL\FILES\UNSECURE** - директория для входящих файлов от непарольных линков;
**\MAIL\MESSAGES** - директория для почтовой базы;
**\MAIL\MESSAGES\OUT** - директория для исходящей эхопочты;
**\MAIL\MESSAGES\NETMAIL** - директория для нетмыла;
**\MAIL\NODELIST** - директория для нодлистов, пойнтлистов и их индексов;
**\MAIL\T-MAIL** - Тмыл;
**\MAIL\TEMP** - директория для логов и свапов.



**Не отчаивайся, если все описанное выглядит сложно, зато работает отлично, это тебе не Винды :). Ладно, осваивай настройку, настраивай софт, и увидимся в ФИДО!**



### T-Mail. Не Тмылом единым?

Главное при установке Тмыла - **внимательно читать комментарии в конфигурационных файлах**, там описан весь синтаксис и даны некоторые примеры.

Некоммерческая версия Тмыла распространяется свободно, взять ее можно на **www.t-mail.spb.ru** или на каком-нибудь файлэховом зеркале в Инете (**ftp://bbs.ogo.ru или ftp.lipetsk.ru**, например, - там лежат все (или почти все) бэкбонные файлэхи). Для того чтобы наиболее безболезненно поставить виндовую версия Тмыла, необходимо скачать инсталляционную версию 2600 под DOS (T-MAIL.ZIP), версию 2606 под Win32 (T2606N.ZIP) и последнюю версию под Win32 (T2607N.ZIP). Версию 2607 обязательно ставить по той причине, что только она избавлена от ошибки 2000 года. (Файлы не обязательно могут носить расширение ZIP - кое-где они встречаются в RAR-архивах.)

После установки досовской версии 2600 (не забудь заменить префикс -7-812 на правильный - для твоего города, например, Москвы - -7-095) в директорию, например, C:\MAIL\T-MAIL, туда же надо слить файлы из архива T2606N.ZIP и запустить обновление конфигурационных файлов - AUTOUPD.EXE (с момента выпуска версии 2600 некоторые ключи конфигурационных файлов Тмыла изменились). Для того чтобы интерфейс Тмыла был на русском языке, надо распаковать файл RUSSIAN.LNG из архива RUSSIAN.RAR. Затем можно распаковывать в директорию содержимое файла T2607N.ZIP. (Такая долгая и замороченная инсталляция объясняется тем, что версия 2607 появилась в спешке и такие вещи, как обновлялка AUTOUPD.EXE и русские LNG-файлы, не были в нее включены).

В главном конфигурационном файле - T-MAIL.CTL - надо прописать процесс распаковки аркмыла, чтобы не запускать Фастэху каждый раз при заборе свежей почты, например:

```
Process arcmail c:\mail\fastecho\fastecho.exe toss -c
   #c:\mail\fastecho\feutil.exe link
   #Repack All
```

В файле TNC.CTL пропишите те нод- и пойнтлисты, которые планируете использовать, например:

```
List     nodelist.999
List     pnt5020.999
List     *.nd?
List     *.pnt
```

Нодлистовые индексы необходимо перекомпиливать каждый раз, когда появляется новый нодлист. Это делается командой C:\MAIL\T-MAIL\TNC.EXE -C.

В файле событий - EVENTS.CTL - надо прописать вещи примерно следующего содержания::

**Start Repack All** ; Перепаковывать все почтовые пакеты при запуске Тмыла.

**RestoreOut All** ; Восстанавливать прерванную связь.

**Repack P.1:00** ; Принудительно перепаковывать все почтовые пакеты каждый час.

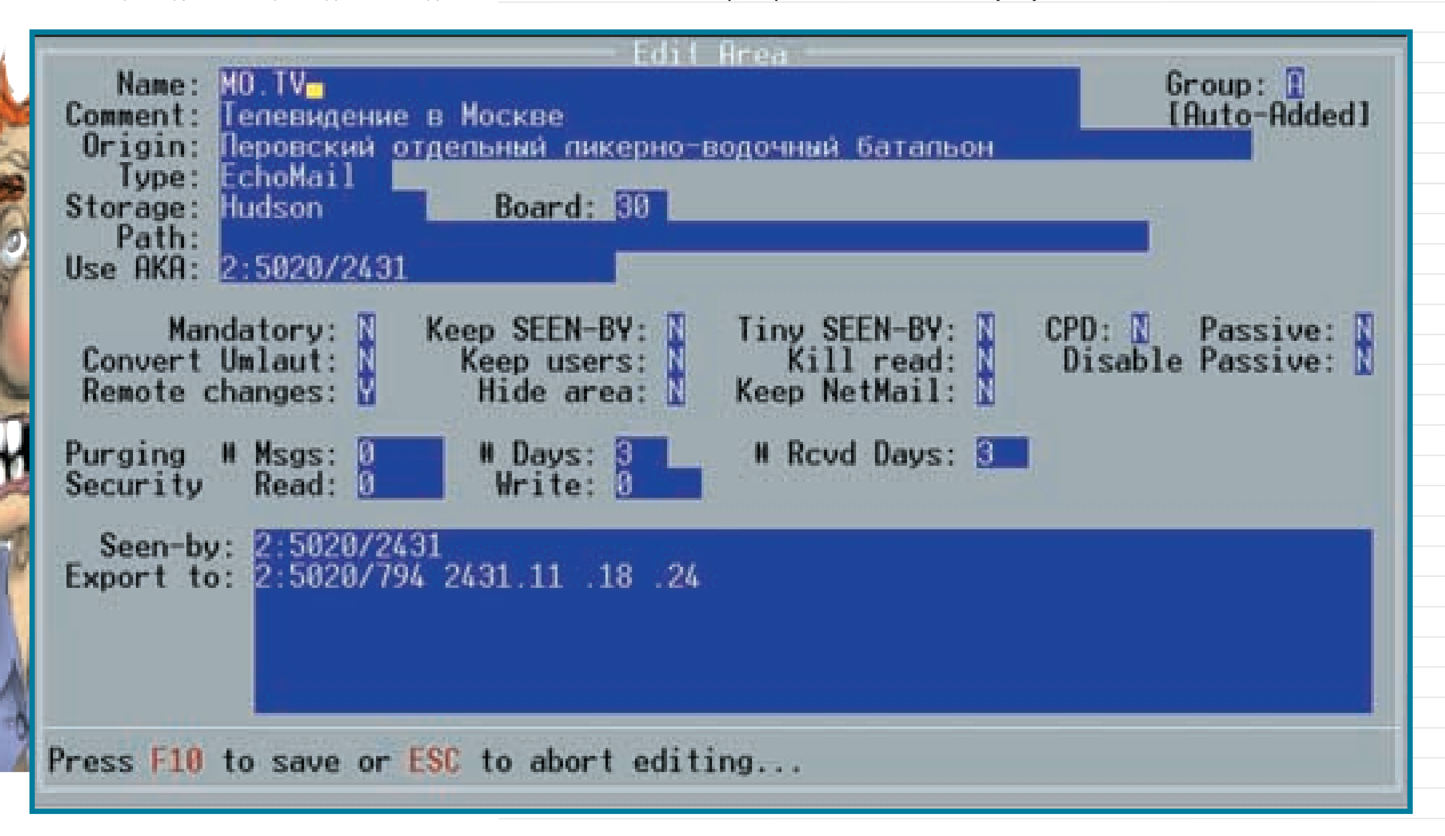
**MailOnly All 5:30-7:30 ; ZMH/MMH** - почтовый час.

**Critical Exec c:\mail\feutil.exe purge 0:00-12:00** ; Запускать удалялку старых писем из аркмыла.

**Critical Exec c:\mail\feutil.exe pack 0:00-12:00** ; После удаления старых писем - перепаковать базу.
**Poll <адрес босса> 0:00,4:00,7:30** ; Создавать полл на босса в 0:00, 4:00 и 7:30.
**Mail-For 2:*/*.* <адрес босса>** ; Всю исходящую почту рутить на босса.
**Files-For 2:*/*.* <адрес босса>** ; То же самое, только для файлов. (В принципе, посылка файлов по роутингу не одобряется. Это очень нагружает хабов.)
В файле SUBST.LST прописываются сведения, изменяющие и дополняющие нодлистовые данные (телефон, время работы). В файле PASSWORD.LST прописываются пароли на сессию.

**FE_KEY.EXE "Vassisualiy Poupkine" <162534> N**
(162534 - тот самый регистрационный номер, а N - нодовая регистрация. В принципе, можно вместо N поставить P, но это не очень круто - в дальнейшем можно получить ноду, и тогда Фастэху придется перерегистрировать... ;-).
После создания ключика можно смело запускать FESETUP.EXE.
Пропишем свое имя (либо несколько имен) в System->User names, свой адрес (или несколько) в System->Network addresses, остальные подменю заполняются примерно так, как показано на скриншотах.

каждого босса (некоторые очень любят коллекционировать AKA ;-). В Node Manager'е пропиши своих боссов, разрешив им автосоздание эх (Allow Area-Create: Yes) так, чтобы каждый создавал эхи в той группе, к которой принадлежит.
В Area Manager'е для каждой эхи надо проверить следующее: в поле Use AKA должен стоять твой пойнтовый адрес, соответствующий боссу, у которого ты подписан на эту эху. В поле Seen-by - тот же адрес, а в поле Export To - адрес босса, у которого ты подписан на эту эху.






## Fastecho. Фастэха как она есть

Строго говоря, Фастэха - не свободно распространяемый продукт, и для ее нормальной работы необходимо зарегистрироваться и получить персональный ключ. Вся проблема в том, что с некоторых пор это очень проблематично - регистрацией на территории бывшего Советского Союза занимается Эгонс Буш, проживающий в Латвии. Согласись, не каждый рискнет посылать свои кровные баксы в Латвию. Гораздо легче найти ключегенератор и самому создать персональный ключик регистрации. Единственная рекомендация - использовать в качестве регистрационного номера уникальное число, лучше всего - длиной от 5 до 8 цифр (например, номер телефона или аськи ;-).
Распаковываем Фастэху в каталог \MAIL\FASTECHO и прежде всего запускаем ключегенератор:

Отмечу то, что в программе установки действует контекстная помощь. Нажатие клавиши F1 вызывает окошко со справкой по тому параметру, на котором в данный момент находится курсор.
Сообщения хранятся в почтовой базе. Самая быстрая база - Hudson. Она занимает около десяти файлов, но ее серьезный недостаток - ограничение размера до 16 мегабайт. JAM лишен этого недостатка, но каждая эхоконференция занимает 3 или 4 файла. Поэтому я рекомендую основную базу держать в Hudson'е, а эхи, сообщения в которых тебе могут понадобится позднее, - в JAM'е.
Для корректной работы Фастэхи требуется наличие архиваторов командной строки. Подавляющее большинство фидошников пользуется архиватором ZIP из-за его быстроты и мультиплатформенности. Архиватор (программы PKZIP.EXE и PKUNZIP.EXE) должен находиться в директории, путь к которой находится в переменной окружения PATH.
**Создай несколько групп**: одну - для локальных эх (карбонки, бэдовой эхи), по одной - на

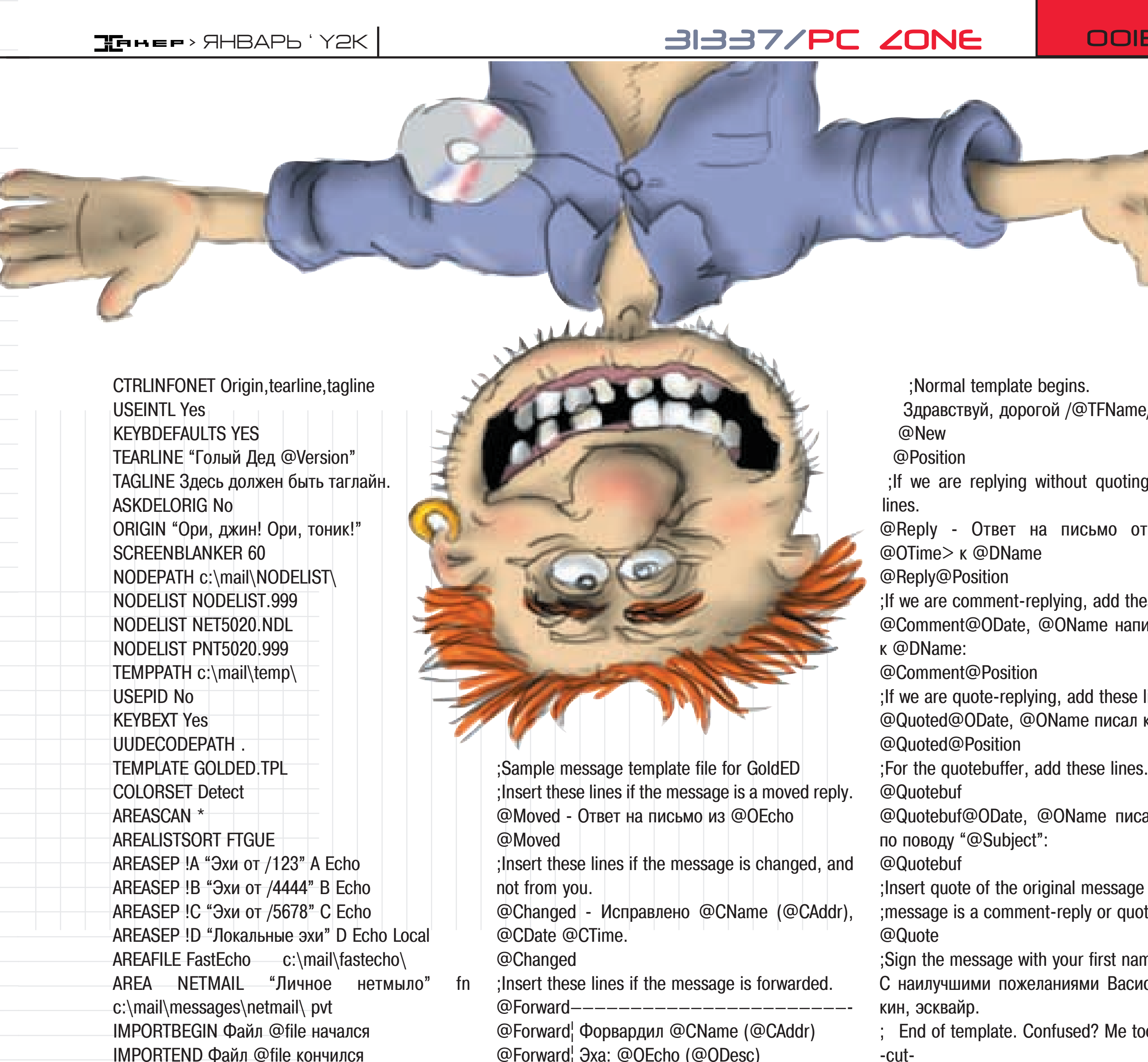


## GoldED. Голый Дед, на палочку надет :)

С Голым Дедом в настоящее время сложилась следующая ситуация: его автор Одинн Серенсен выложил исходники и отказался от дальнейшей разработки. Некоторые программисты начали писать свои версии Деда (в свое время это случилось и с оболочкой Dos Navigator). Особенно в этом преуспел зеленоградский программист Александр Аганичев, который в данное время пишет свою версию Деда, которую он назвал GoldED+. Ее-то я и посоветую поставить. Взять ее можно на **http://golded-plus.sourceforge.net/**

Вот типовой конфиг (GOLDED.CFG), который, хоть и не использует всех возможностей Деда, прекрасно работает:

```
-cut-
USERNAME Vasya Pupkin
USERNAME Comoderator of RU.PUPKIN
ADDRESS 2:5020/9999.99@fidonet.org
INTERNETGATE UUCP,2:5020/128
```



CTRLINFONET Origin,tearline,tagline
USEINTL Yes
KEYBDEFAULTS YES
TEARLINE “Голый Дед @Version”
TAGLINE Здесь должен быть таглайн.
ASKDELORIG No
ORIGIN “Ори, джин! Ори, тоник!”
SCREENBLANKER 60
NODEPATH c:\mail\NODELIST\
NODELIST NODELIST.999
NODELIST NET5020.NDL
NODELIST PNT5020.999
TEMPPATH c:\mail\temp\
USEPID No
KEYBEXT Yes
UUDECODEPATH .
TEMPLATE GOLDED.TPL
COLORSET Detect
AREASCAN *
AREALISTSORT FTGUE
AREASEP !A “Эхи от /123” A Echo
AREASEP !B “Эхи от /4444” B Echo
AREASEP !C “Эхи от /5678” C Echo
AREASEP !D “Локальные эхи” D Echo Local
AREAFILE FastEcho c:\mail\fastecho\
AREA NETMAIL “Личное нетмыло” fn c:\mail\messages\netmail\ pvt
IMPORTBEGIN Файл @file начался
IMPORTEND Файл @file кончился
AREAKEEPLAST NO
VIEWHIDDEN YES
DISPSOFTCR YES
EDITSOFTCRXLAT H ; Это не русская, а латинская буква H!
STYLECODES YES
STYLECODEPUNCT “ ,.:;<=>@[\]^`{|}~”
COLOR STYLECODE B White
COLOR STYLECODE I Blue
COLOR STYLECODE BI LBlue
COLOR STYLECODE U LRed
COLOR STYLECODE BU Red
COLOR STYLECODE IU Green
COLOR STYLECODE BIU LGreen
COLOR STYLECODE R DGray on LGray
COLOR STYLECODE RB White on LGray
COLOR STYLECODE RI Blue on LGray
COLOR STYLECODE RBI LBlue on LGray
COLOR STYLECODE RU LRed on LGray
COLOR STYLECODE RBU Red on LGray
COLOR STYLECODE RIU Green on LGray
COLOR STYLECODE RBIU LGreen on LGray
-cut-

**А вот примерный шаблон письма (GOLDED.TPL):**

-cut-

;Sample message template file for GoldED
;Insert these lines if the message is a moved reply.
@Moved - Ответ на письмо из @OEcho
@Moved
;Insert these lines if the message is changed, and not from you.
@Changed - Исправлено @CName (@CAddr), @CDate @CTime.
@Changed
;Insert these lines if the message is forwarded.
@Forward––––––––––––––––––––––––
@Forward¦ Форвардил @CName (@CAddr)
@Forward¦ Эха: @OEcho (@ODesc)
@Forward¦ От: @OName, @OAddr (@ODate @OTime)
@Forward¦ Кому: @DName
@Forward¦ Сабж: @Subject
@Forward––––––––––––––––––––––––
@Message
@Forward––––––––––––––––––––––––

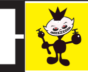
;Normal template begins.
Здравствуй, дорогой /@TFName/ !
@New
@Position
;If we are replying without quoting, add these lines.
@Reply - Ответ на письмо от <@ODate @OTime> к @DName
@Reply@Position
;If we are comment-replying, add these lines.
@Comment@ODate, @OName написал письмо к @DName:
@Comment@Position
;If we are quote-replying, add these lines.
@Quoted@ODate, @OName писал к @DName:
@Quoted@Position
;For the quotebuffer, add these lines.
@Quotebuf
@Quotebuf@ODate, @OName писал @DName по поводу “@Subject”:
@Quotebuf
;Insert quote of the original message here, if our
;message is a comment-reply or quote-reply.
@Quote
;Sign the message with your first name.
С наилучшими пожеланиями Васисуалий Пупкин, эсквайр.
; End of template. Confused? Me too! :-)
-cut-

```
FESetup  System  Data  Export  Import                         F1 Help
            Advanced options
          Keep tearline clean      No
          Retear                   No
           └Tearline
          Auto-Area-Create         Yes
           └Update mailer config   No
             └Update BBS config    n/a
              New area defaults    n/a
          Kill empty NetMail       Yes
          Kill duplicates          Yes   p 1.46
          Share HMB                Yes
Copyrigh  Force mailer rescan      No    urchhardt. All rights reserved.
          Respond to RRQ           Yes
          Use EMS for buffering    Yes
          Check .PKT destination   No
          Security                 Norm
          Logging                  Full
          Graphical tossing        Full
          Toss buffers             Large
          Temp. Outb. type     Harddisk  dows 4.10
Always strip unwanted texts from the tearlines of exported messages
```

Вот, в принципе, основные моменты настройки фидошного софта. Я надеюсь, что эта статья поможет тебе в освоении телекоммуникационной сети Fidonet. Не отчаивайся, если все описанное выглядит сложно, зато работает отлично, это тебе не Винды :). Ладно, осваивай настройку, настраивай софт, и увидимся в ФИДО!

# VMWARE. Клонируем компы

## Делаем из одного компа много разных



OZNOB (OZNOB@MAIL.RU)

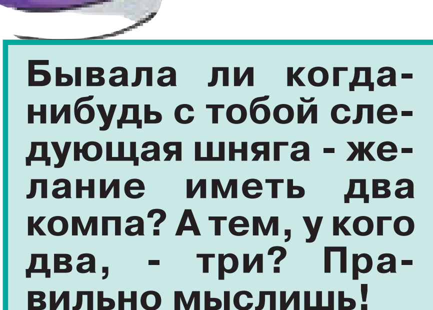
**Представь себе такую картину - ты сидишь в Виндузах третьего тысячелетия (2000) и играешь в свою любимую игру (Сапера), а в отдельном окошке у тебя пингвин (Linux) запущен. О как!**

Бывала ли когда-нибудь с тобой следующая шняга - желание иметь два компа? А тем, у кого два, - три? Правильно мыслишь! Но из-за неимения бабла все наши грандиозные планы по приобретению двух восьмипроцессорных ксеонов и восьми двухпроцессорных атлонов :), грубо говоря, херятся... Кто в этом виноват? Ну конечно же, Билл Гейтс и Моника Левински. Но не стоит опускать руки (и другие части тела), выход есть - можно скоммуниздить комп у соседа! ;)



### Чё да как

VMware - это программа, работающая под NT/WIN2k, Linux (возможно, и под другие ОС Unix-типа, поддерживающие эмуляцию линуксовых бинариков), которая позволяет запустить, допустим, под WIN2000: Linux, FreeBSD, MS-DOS, Win3.1, Win95/98, WinNT4.0, ну и саму Win2k :). Круто? Что, не понял? Ну, типа, представь себе такую картину - ты сидишь в Виндузах третьего тысячелетия (2000) и играешь в свою любимую игру (Сапера), а в отдельном окошке у тебя пингвин (Linux) запущен. О как! Вот об этой проге и поговорим.



**Бывала ли когда-нибудь с тобой следующая шняга - желание иметь два компа? А тем, у кого два, - три? Правильно мыслишь!**

Для начала я скачал дистрибутив ВМваре'за с www.vmware.com к себе на твердый болт (кстати, это чудо в архиве весит всего пять с половиной метров). Сразу скажу, что для нормальной работы она требует минимум 96 (а реально - 128) метров оперативки, но я решил поэкспериментировать на 64 (не у всех есть 128). Поставил VMware под Win2000 - все пучком, инсталляция прошла гладко. Перезагрузка. Запускаем...

При первом старте прога предлагает сконфигурить твою будущую виртуальную систему. VMware покажет диалог, предлагая запустить визард, ручную настройку конфигурации или уже существующую. Выбираем первое. Тут тебе предлагают выбрать операционную систему, которую ты хочешь запустить как "гостя". Я выбрал Windows98, т.к. он у меня уже был установлен на соседнем разделе. Далее выбираем Директорию, где будут храниться индивидуальные настройки каждой запускаемой операционной системы. Затем поступает следующее предложение - создать виртуальный диск или использовать существующий раздел. Выбираем последнее. На следующем окне нам дадут побаловаться переключением радиокнопок - выбираем, на какие разделы может записывать инфу гостевая система. Об этом подробнее смотри ниже, а пока можешь все включить. Далее включаем поддержку CD-ROM'ов и дисководов, обильно засунутых в твой комп. Дальше очень важный пункт - использование сети. Это нужно как для обмена данными между основной и гостевой системами, так и просто построемать народ в локалке. Короче, выбирай то, что второе сверху. Ну вот вроде и все - типа настройки сохранены и загружены, теперь можно все это самое попробовать запустить :). Жми "Пауэр Он" (первая кнопка на тулбаре :). Если ты такой же мазохист, как и я, и у тебя 64 метра, то стоит ожидать, что VMware начнет вопить и жаловаться на жизнь. Смысл того можно описать двумя словами - "Пошел ты... за длинными метрами!". Не отчаивайся, тыкай в Settings, там в Global Preferences, закладка Memory, дальше жми в кнопу Advanced и снимай все галки (в количестве двух штук :). Все круто, запускаем опять - Пауэр, Капитан Пауэр (On).



**Если ты правильно сконфигУрил сеть на виртуальной машине, то в сети появляется новый комп со всеми своими функциями. Как и на обычном компе, можно расшаривать ресурсы, запускать сервисы и все такое.**



## Вскрытие покажет

VMware опять начнет что-то там нам говорить, но на это мы забьем, кликаем пару раз OK на возникающих мессагах. Загрузка выглядит примерно так: в ВМваре'зном окошке происходит загрузка твоего компа заново, все по-настоящему, только логотип Варе'зный и памяти столько, сколько ты в настройках выделил. Если вначале нажать F2, то окажешься в VMware'вском BIOS :), там, как и в обычном, можно выставить время, подключить/отключить разные девайсы, тип загрузки (с диска, с дискетки, с CD-ROM'а и по LAN), поставить пароль и разную другую шнягу :). Если у тебя была мультизагрузка, то в нее ты и попадешь, только выбирай ту систему, которую ты указал в настройках (VMware просто откажется загружать другую). В моем случае был Win98, ну его я и стал загружать. Главный отстой не заставил меня долго ждать, как только Win98 нарисовал (построчно :) свой десктоп, Ви(а)нд(т)уз стал перебирать все устройства, имеющиеся в наличии, в том числе Шину PCI, BIOS P&P, "CMOS и часы", сопроцессор и т.д. Процесс длился минут пятнадцать, после чего все это перезагрузилось. Винды, в конце концов :), загрузились (640x480x16, никаких намеков на звук и т.д.), но меня волновал другой вопрос: что стало с тем моим '98-ым после всего этого... Потом оказалось, что ничего, кроме разрешения экрана в 98-ом, не изменилось, даже драйвера остались на месте 8)!
OK, все прекрасно работает; если ты установил поддержку сети, то зайди в настройки и смени имя компа (и если надо - ip). Кстати, заметь, что там же в настройках появилась виртуальная сетевая карта (у меня - AMD PCNET Family Ethernet, а у тебя? :). Теперь у тебя стоит виртуальная машина, на которой можно делать все что угодно, все зависит только от крутости твоего камешка и количества метров :). Заметь, чтобы попасть в виртуальную среду, нужно просто кликнуть на ней, а чтобы выйти - нажать CTRL+ALT+ESC. А чтобы быстро ребутнуть машину, нажми CTRL+ALT+Ins. Я однажды лажанулся - когда win98 повесился, ну я и нажал CTRL+ALT+Del, пришлось полюбовался на win2k Task Manager ;).



## Ну и чё?

Чего? А ничего! Если ты правильно сконфигУрил сеть на виртуальной машине, то в сети появляется новый комп со всеми своими функциями. Как и на обычном компе, можно расшаривать ресурсы, запускать сервисы и все такое. Играть в CounterStrike сам с собой я не пробовал на 64 метрах, но, думаю, что если сунуть еще, эдак метров триста... то это даже запустится (наверное :). Короче, ты, наверное, уже понял, какие возможности открываются перед нами, к примеру: можно выйти в сеть под чужим именем (допустим - с репутацией крутого варезника) и вместо вареза выложить туеву хучу затрояненного вареза, можно сидеть под виндами и делать вид, что ты тут не причем, а в то же время всех по-черному шниффить под Linux'ом и т.д. и т.п.



## Эээ... а чё это такое у нас получилось?

Сейчас я расскажу, что у нас получилось после того как мы замутили ВирМашину (о как!). О файловой системе: В моем случае (win2k и win98) все должно быть просто, но это оказалось не совсем так. В виртуальной машине присутствуют все логические диски со всей информацией на них, как и в основной. Но тут есть маленькое НО. Все изменения, сделанные в виртуальной машине, будут записаны на диск в темповый файл, и при следующем старте виртуальной машины все изменения останутся, НО на основной машине никаких изменений не будет! Это не удобно, т.к. получается, что файлы между машинами надо пересылать через сеть или дисковод, а это крайне геморройно (все это относится к тем, кто выбрал при установке Existing Disk Partiotion). К тому же, чтобы записать на дискету что-нибудь в основной системе, надо этот дисковод дисконнектнуть в VMware (Devices - Floppy0->A: - Disconnect), записать на дискету что надо, а после таким же макаром законнектить дисковод к гостевой системе (Devices - Floppy0(Not Connected) - Connect). Так сказать: замаунтить и размаунтить, как в Линухе.
Как сохранить файлы на диске, а не в темповом файле? Нужно перед запуском вирмашины залезть в Settings - Configuration Editor - IDE Drives - IDE 0:0 и выставить Mode в Undoable. Там же кликни на кнопку Partitions и включи те разделы, на которые будет разрешена запись (в моем случае все разделы включены на Read/Write). Теперь, чтобы применить все изменения на диске, нужно перезагрузить виртуальную машину (замечание: именно перезагрузить, а не выключить гостевую систему), во время перезагрузки нужно будет подтвердить запись на диск (Commit). Зачем такие сложности? Просто windows очень любит во время своей работы писать/изменять, как ему кажется, всякую "нужность" на диск (ScanDisk к примеру), так вот, VMware ограничивает доступ на запись для гостевой системы, т.к. это могло бы порушить основную.К CD-ROM'у доступ имеется сразу и из win2k, и из win98, так что здесь проблем быть не должно.Если у тебя более одного винчестера или CD-ROM'а, то тебе их придется вручную прописывать в Configuration Editor'е.



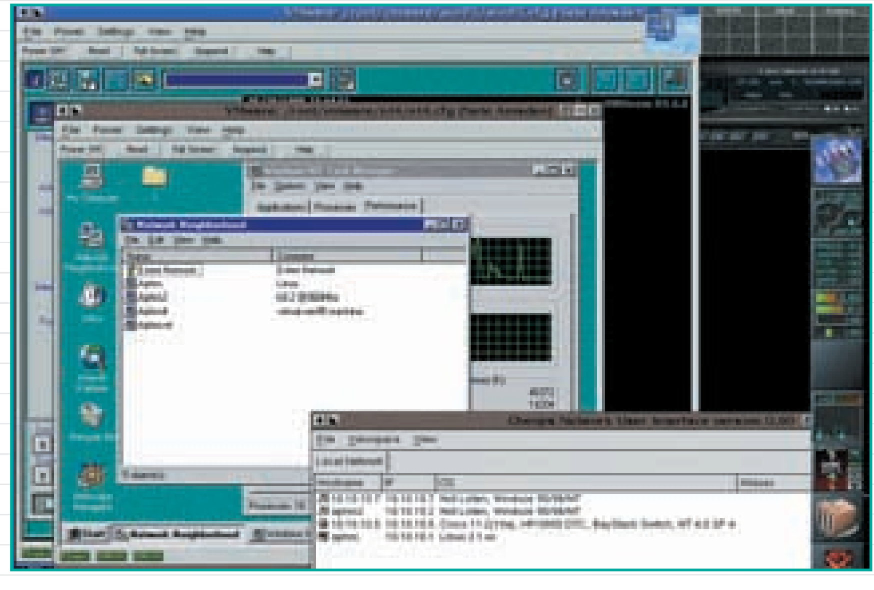
## Сеть:

VMware установила виртуальную сетевую карту со своим MAC адресом. Все предыдущие сетевые настройки остались у win2k, а у вин98 все изменилось, вот что выдал (ipconfig):



**Можно и нужно использовать VMware в экспериментальных целях, в одной оболочке кодим и сразу на другой испытываем.**

Настройка IP для Windows 98
Главный компьютер.........: DJ_ZLOB
Серверы DNS............:
Тип узла .............: Широковещательный

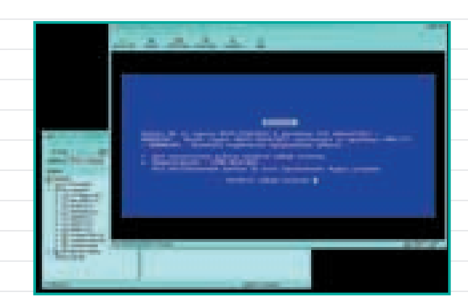


Код области NetBIOS ID ......:
Переадресация IP..........: Нет
Включение WINS Proxy........: Нет
Разрешение NetBIOS через DNS...: Нет
0 Ethernet плата
Описание..............: AMD PCNET Family Ethernet Adapter
Физический адрес.....: 00-50-56-A0-00-01
Включение DHCP.......: Нет
IP-адрес.........: 10.0.0.2
Маска подсети....: 255.0.0.0
А вот что было раньше и осталось на win2000:
.......
Описание..............: NE2000 Compatible
Физический адрес......: 00-80-48-ED-08-AC
.......

Сеть на виртуальной машине работает как на отдельном компе. Я сам с собой чатился по YTalk'у, вводил в заблуждение народ по сетке, гнал о том, что ко мне второй комп приперли и т.д. Догадаться о том, что в сети вирмашина, достаточно сложно, особенно если не знаешь, что такое вообще существует... Самое интересное, что в списках производителей сетевых карт такого MAC-адреса нет (005056), да это и не важно, смысл весь в том, что можно менять MAC-адрес в реалтайме win2000, т.е. перезагружая только гостевую систему (это относится только к виндам). Правда, самому мне это не удалось, но если поскрести по сусекам интернетовским, может найдешь что-нить по смене MAC-адреса на самой виртуальной карте. Короче, ищи сам! Что, я должен все за тебя делать? =)

Как уже упоминалось, для сниффера применение виртуальной машины одно из самых крутых средств оставаться визуально видимым для остальных в сети и в то же время сниффить с одного компьютера. Достаточно запустить виртуально Linux, поставить хороший firewall, отсекающий левые запросы, и отключить использование протокола ARP на интерфейсе (ifconfig <интерфейс> -arp).

Можно, к примеру, использовать VMware в экспериментальных целях, в одной оболочке кодим и сразу на другой испытываем; забавно было наблюдать, как в окошке у Win2000 лежал в бессознательном состоянии Windows98 со своим Blue Screen of the Death ;).



Да, не забудь поставить VMware Tools. Запусти виртуальную среду, "замаунть" дисковод, засунь дискету, затем высунь (она тебе не понадобится, т.к. будет использоваться image с диска) и кликай Settings - VMware Tools Install. Тулы содержат дополнительные настройки VMware, типа - при покидании курсора виртуальной среды он сразу отдается в управление основной системы. Также в тулы, помимо разной шняги, входят драйвера к видеокарте, чтоб глаз хацкерский радовался не 16 цветам радуги (а 17-ти :), а полноценным - 1280x1024x32. Еще могу посоветовать самому почитать нелп и полазать по сайту Разработчика (www.vm-ware.com). В общем, прога сделана качественно, жрет, правда, много - чтобы нормально из под win2000 работал win98, нужно 128 мегабайт и проц не слабее PII-400. А если ты счастливый обладатель раритета, века так из каменного, то запускай что-нибудь полегче Вантузов. Вот такие куличи! Увидимся.




ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ
супер CD
НАКЛЕЙКА
НОВОГОДНИЙ СПЕЦВЫПУСК ЖУРНАЛА КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
СПЕЦ ХАКЕР #6
Зимнее западлостроение
Взлом таксофонов: звоним на халяву
X-гороскоп
Порочный софт на компакт-диске
X-видео
Море новогодних подарков inside
Лучшие X-материалы за год
ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
WWW.XAKEP.RU
Демо-диск "ХАКЕР"
Отдельно от журнала не продается
WELCOME
ВЗЛОМ x ЮМОР x ИНТЕРНЕТ
ВСЕ САМОЕ ЛУЧШЕЕ ЗА 2000 ГОД
ДЕМКИ ОТ ЛУЧШИХ РУССКИХ ГРУПП
ЭКСЛЮХИВНЫЙ ВИДЕОКЛИП ОТ X-CREW
ВСЕ ПРОГИ ИЗ РУБРИКИ "ШАРОВАРЫ"
СТОЛЬКО ИНФЫ И СОФТА У ТЕБЯ ЕЩЕ НЕ БЫЛО!

# KSNews - правильный движок для твоего веб-сайта

## Обновляем свой сайт. Качественно и удобно

M.J.Ash (m.j.ash@xakep.ru) www.xknows.bos.ru

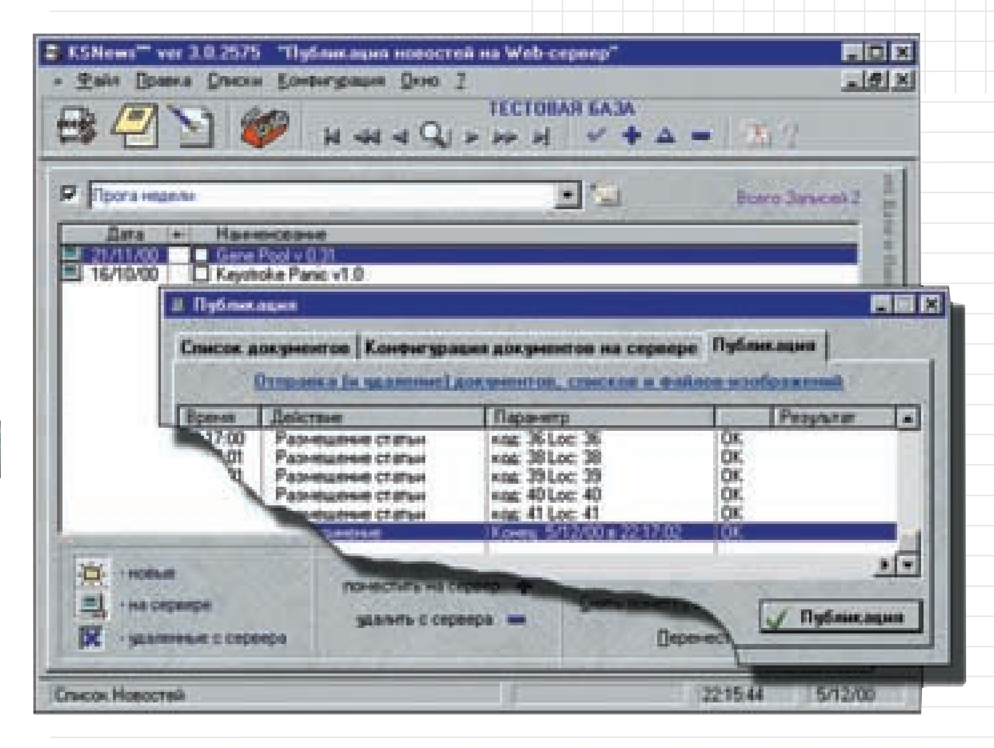
**Огромное количество сайтов в Рунете подробно рассказывает, как сделать на JavaScript анимированные кнопки, как быстро сварганить прикольный Java-апплет и как ошарашить посетителя сайта восхитительным Flash-ем. Но когда я захотел узнать, как приделать к своему веб-сайту нормальный механизм обновления - поисковик выдал мне гору ссылок исключительно на прайс-листы студий веб-дизайна. Порядок цен в этих прайсах и заставил меня взяться за написание данной статьи.**

Одно из первых правил “золотого сайтовладения” гласит: не хочешь терять посетителей - развивайся, обновляйся и проверяйся (т.е. вылавливай “мертвые” линки :). Однако работа по ручному обновлению сайта на редкость нудная. Одно дело, находясь в радостном возбуждении, сварганить первоначальный вариант своего детища и совсем другое - день за днем юзать HTML-редактор лишь для того, чтобы добавить на свой веб-сайт новый раздел, заметку или статью. Естественно, на больших и популярных сайтах никто так не возится. У них там все страницы генерируются динамически на основе шаблонов и информации из баз данных. Публиковать на таких сайтах свежую инфу одно удовольствие: вводишь логин с паролем, заходишь в раздел “Для авторов”, через веб-интерфейс помещаешь в базу данных сайта необходимый текст и жмешь кнопочку “Опубликовать”.

## Для всех

К сожалению, если бюджет твоего Интернет-проекта равен нулю, то о современных серверных технологиях можно только мечтать. Хотя... А кто сказал, что база данных сайта и механизм обновления страниц должны размещаться непременно на сервере? Разве нельзя поручить эту работу обыкновенному писюку? Должен же он хоть как-то окупать вбуханные в него деньги! С этой оригинальной мыслью я немного порылся в софтовых залежах и с удивлением выяснил, что... можно! Оказывается, существует, приятель, прога по кличке KSNews, которая представляет собой базу данных веб-сайта с развитыми средствами публикации в Интернете. Для ее работы персональный веб-сервер с поддержкой CGI, SSI и прочими полезными прибамбасами на фиг не нужен - для KSNews достаточно рядового компа под стандартными Виндами. Зато с этой прогой об использовании HTML-редактора в качестве основного механизма обновления веб-сайта можно забыть навсегда! Теперь для публикации на своей хоум пэйдж, предположим, новости будет достаточно скопировать нужный текст из любого файла в окно KSNews и нажать кнопку F7 - “Публикация”. Для сайтов и Интернет-представительств KSNews - идеальный вариант.

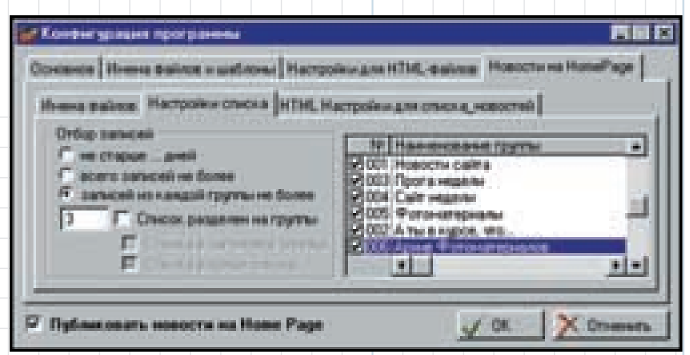
## Как это работает




После этого прога сама сформирует необходимые HTML-файлы (списки новостей, страницу с содержимым новости) и, в зависимости от твоих указаний, выложит их либо на веб-сервер по протоколу FTP, либо на локальный диск в заданный каталог. Также легко публикуются KSNews готовые (созданные другими программами) HTML-документы (статьи, например). Само собой, для поддержки веб-сайтов класса “Быки и Коровы” такой софт не годится, но в качестве “движка” для домашних страниц, тематических

Все новости и статьи сайта хранятся в базе данных программы в виде записей. Каждая запись в KSNews имеет свой заголовок, дату и время создания, краткое содержание и полный текст. Хотя, если требуется опубликовать на веб-сайте новость из двух строк, то достаточно будет вписать ее целиком в “Краткое содержание”, а вкладку “Текст (документ)” даже не трогать. Кроме того, каждая заметка может включать в себя изображения, что позволяет, к примеру, использовать эту прогу для публикации катало-

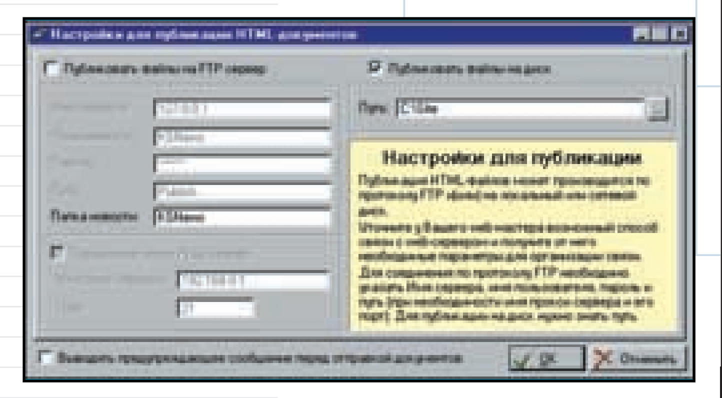
гов продукции и фотоальбомов. Ясное дело, что все записи в базе данных хранятся не в одной большой куче, а разбиты на группы. В простейшем случае группы аналогичны разделам веб-сайта и называются точно так же: “Новости”, “Архив новостей”, “Программы”, “Анекдоты”, “Веселые картинки” и т.д. Ты, наверное, знаешь, как противно перекидывать устаревшие новости с главной странички в архив HTML-редактором? А в KSNews все намного приятней: заходишь в группу “Новости”, кликаешь на кнопку “Переместить записи”, назначаешь группой-получателем “Архив новостей” и просишь перебазировать в нее все записи старше указанной даты... Готовые веб-странички формируются KSNews с помощью шаблонов и конфигурационных настроек. А поскольку они у каждой отдельной группы могут быть разными, то и разделы сайта, заделанного в этой проге, могут очень сильно отличаться друг от друга в плане дизайна. Обрати внимание: в диалоговом окне “Конфигурация программы” есть вкладка “Новости на HomePage” - она отвечает за “сборку” отдельной странички с дайджестом новостей из одного или нескольких разделов веб-сайта.



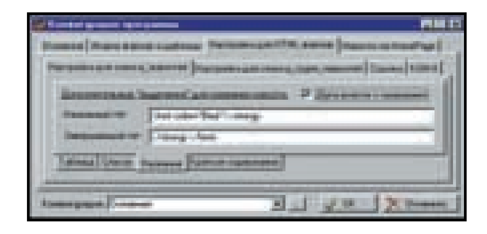

Сделай удачный шаблон для этой веб-странички и можешь считать, что весьма продвинутая main page или, проще говоря, “морда” сайта у тебя в кармане.

## За дело!

С чисто теоретической частью - все! Сейчас, я думаю, ты в принципе уже должен представлять - подходит KSNews в качестве движка для твоего веб-сайта или нет. Поэтому я перехожу к практической части, на тот случай, если ты все же решишь попробовать эту прогу в деле. Начнем с того, что раз в базе данных KSNews хранится практически весь контент твоего веб-сайта (включая изображения), то было бы весьма неприятно в один прекрасный момент потерять его из-за вирусной инфекции, сбоя программы или собственной глупости. Отсюда мой тебе совет: после работы с KSNews не забывай прятать в надежном месте копии всех шаблонов, а также файлов с расширением TPS из главного каталога программы. Кстати, надеюсь, что в твою умную голову не заползла, часом, дурная мысль, что одна KSNews - один сайт? На самом деле зависимость несколько другая: одна (и больше :) база данных - один сайт. Никто тебе не мешает поддерживать сколь угодно много веб-сайтов! Просто у тебя будет не один каталог с TPS-ами, а несколько. Тут стоит заметить, что KSNews - программа скромная, я бы даже сказал, застенчивая. В отличие от нахальных Окошек она не будет ругаться на тебя, если ты что-нибудь сделаешь не так. Простой пример: через меню “Конфигурация программы/Настройки для публикации” можно попросить публиковать программу файлы на диск в какой-нибудь каталог C:\Site.



Однако, если у тебя в указанном каталоге не будет подкаталога KSNews (из настроек для публикации на FTP-сервере, хотя эта функция у тебя может быть отключена), а в нем не будет подкаталога image, то KSNews не сообщит тебе об ошибке. Прога сделает вид, что публикация документов прошла успешно, а в заданном каталоге ничего не появится. Поэтому совет номер два: не пытайся сразу затереть демонстрационную базу данных и шаблоны. Лучше постепенно подгоняй все под свои нужды: заменяй раздел за разделом, шаблон за шаблоном. Так ты быстрее отловишь свои ошибки и освоишь все тонкости работы с KSNews. Зная, что у нас в стране каждый пользователь - сам себе веб-дизайнер, автор программы (по моей просьбе :) сделал так, чтобы каждая группа записей могла иметь свой собственный набор шаблонов и формат вывода. За это отвечают две вкладки в меню “Конфигурация программы”: “Имена файлов и шаблонов” и “Настройки для HTML-файлов”. Впрочем, если ты хочешь, чтобы какие-то разделы твоего веб-сайта были выполнены в едином стиле и отличались только содержанием, то облегчай себе работу - используй для таких разделов (групп) единую конфигурацию. Особо сконцентрируйся на диалоговом окне “Настройки для HTML-файлов/Настройки для списка новостей”.

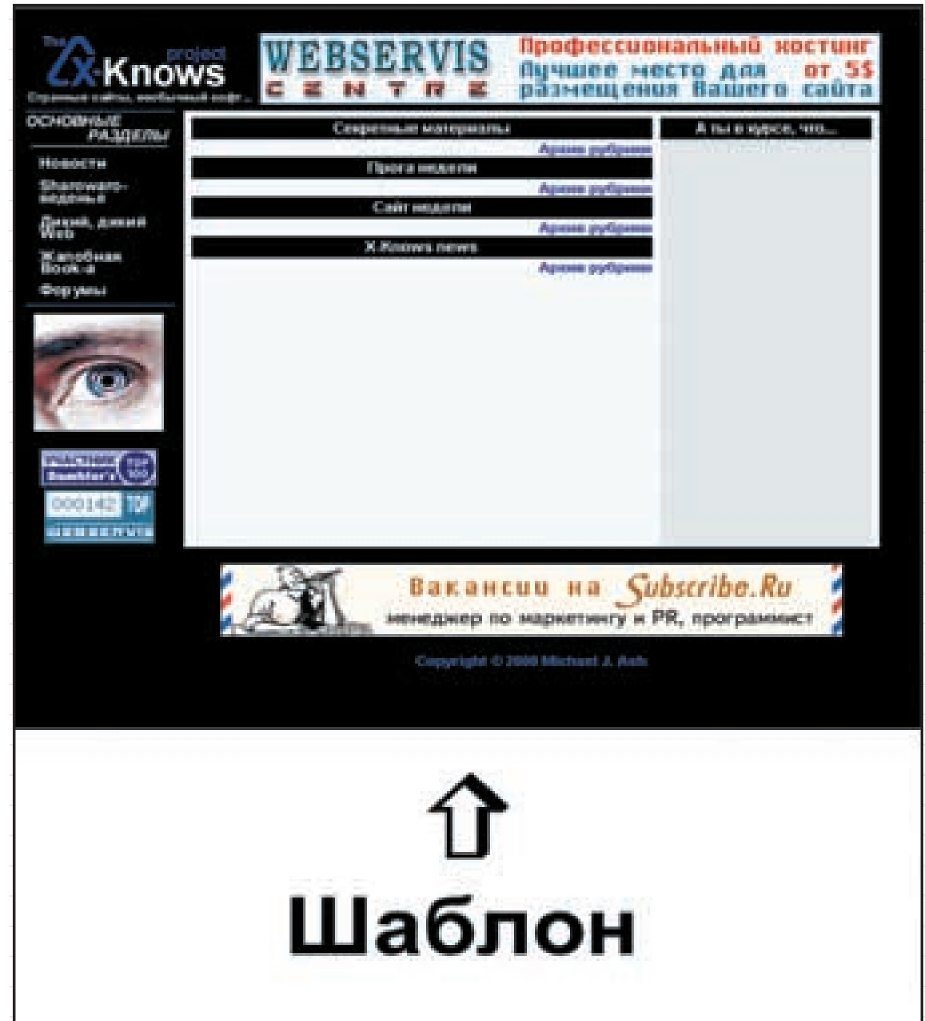


Именно здесь тебе придется вписывать начальные и завершающие тэги, которыми будут форматироваться, к примеру, заголовки записей или их текст. Ммм... Если объяснять на пальцах, то при публикации KSNews берет группу записей, смотрит, к каким она привязана шаблонам, а затем вбивает в эти шаблоны всю информацию из этой группы, выделяя отдельные логические элементы этой информации заданным тобой образом. Необходимость использования различных конфигураций для разных групп была продиктована еще и тем, что KSNews умеет вставлять дату (и время) создания каждой записи перед ее заголовком. Когда KSNews формирует страничку новостей - все выглядит прекрасно, но в то же время на страничке с анекдотами эти самые даты можно было бы уже и не печатать... В настоящее же время через диалоговое окно “Параметры группы” можно включать/отключать показ даты/времени для каждой отдельной рубрики. Кстати, не пропусти вкладку “Изображения” в том же диалоговом окне.

Я уже говорил, что материалы, публикуемые с помощью KSNews, могут содержать “картинки”. Ну так вот, данная вкладка отвечает за то, как будут позиционироваться изображения из данной группы на веб-страничке.

## Шаблоны

С ними все просто. В любом HTML-редакторе создаешь полностью готовую страницу (шапку, кнопки навигации, рекламные вставки - все дела :), а места, куда KSNews должен будет вбивать текст, помечаешь специальными директивами. Их много, но для начала тебе достаточно выучить лишь одну: . В программе KSNews(tm) используется три типа файлов-шаблонов (см. “Конфигурация программы/Имена файлов и шаблонов”). На их основе программой изготавливаются три типовых страницы: список групп-разделов. Одна штука на весь сайт. Если твои шаблоны содержат нормальную навигационную систему, то и без этой странички ты прекрасно обойдешься. Список записей в группе значительно интересней! В шаблон вбивается краткая информация (заголовок, краткое содержание, ссылка на полный текст) обо всех записях группы. Для каждой группы формируется своя отдельная страничка. Ну, и... новость. Создается для каждой записи, если у нее есть не только краткое содержание, но и полный текст. При этом на всех трех типах шаблонов указывает лишь “место вклейки”. А вот какая информация будет помещена на место этой директивы - это зависит уже от типа шаблона. А вот теперь я сообщу одну вещь, которая заставит тебя полюбить программу KSNews раз и навсегда. Фишка в том, все группы в этой программе имеют свой номер. И продвинутые перцы могут использовать дополнительную директиву вида, которую разрешается вставлять в любой шаблон любой группы. Ты понимаешь, что это значит? Да это значит, что ты можешь генерить для своего сайта странички какой угодно степени сложности! Забудь про фреймы! Сейчас моден трехколоночный дизайн? Отлично! Делаешь нужный шаблон для группы “Новости”. В левой колонке элементы навигации и твои любимые баннеры 100x100. В центральную колонку вставляешь, а в правую... Ну что ты хочешь? Подборку твоих любимых анекдотов?!! Создаешь соответствующую группу, запоминаешь ее номер и в правую колонку лепишь тот самый . F7 - “Публикация” и готово. А ведь это только начало! Можно же еще выводить на ту же станицу краткую информацию из групп “Мои любимые ссылки”, “Лучший прикол недели”, “10 девочек месяца” и так далее.




ХФух... Что-то я увлекся... Завязываем с шаблонной частью. Тем более, что подробные инструкции по этому вопросу есть в руководстве пользователя, а пример “продвинутого” их использования - на моем сайте www.xknows.bos.ru :).

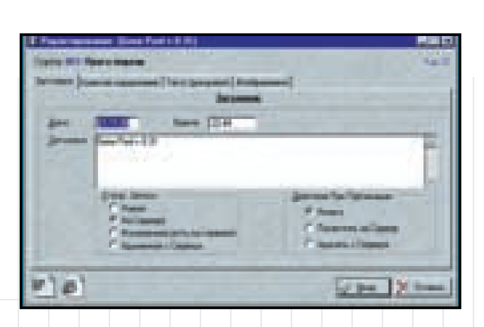


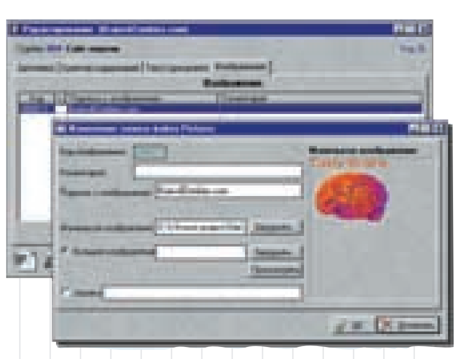
## Ничего сложного

Бессмысленно тратить время на описание то-

го, как эти самые записи создавать, удалять и редактировать. Сообщу лишь немного технической инфы: все записи в группе сортируются по следующему принципу “дата-время-заголовок”. Хочешь, чтобы записи располагались в определенном порядке, - манипулируй датой-временем. Максимальный размер краткого содержания каждой записи - 16384 символов.

Никто тебе не мешает при заполнении полей - заголовок, краткое содержание и полный текст - использовать HTML-тэги. При включении в запись изображения у тебя есть выбор: просто вставить картинку; сделать так, чтобы клик по этой картинке вызывал загрузку другого изображения; оформить это изображение в виде ссылки.








## ГДЕ???

Я тут подумывал, как было бы забавно закончить рассказ об KSNews, так и не указав, где именно раздают эту кульную прогу. Но раз уж ты, коллега, умудрился дочитать до сих пор мой монументальный труд, то так уж и быть - записывай адрес: **www.kirsoft.com.ru** . Хотелось бы верить, что с помощью этой полуторамегабайтной проги ты будешь поддерживать на плаву стоящие Интернет-ресурсы. Но, наверное, это несбыточная надежда, да?

# Твой собственный супер-скрипт для IRC



SINtez (sintez@xakep.ru)

**Итак, ты уже не раз бывал на IRC, ты часто чатишься с людьми, но все-таки многие команды тебе приходится вводить своими собственными золотыми ручонками. Ничего плохого в этом, конечно, нет. Ты познаешь свой IRC-клиент, учишь его команды, однако, часто бывает очень утомительно вводить одну и ту же команду по 10 раз. Не надо! Для это и предназначены скрипты.**

Скрипт - это дополнительная подпрограмма, которая модифицирует твой IRC-клиент и позволяет автоматизировать некоторые процессы. Например, когда тебя выкинули с канала, тебе приходится писать /join #channel, а затем еще и выкидывать обидчика: /kick #channel Nick <причина>. Все это можно вогнать в скрипт, который сам будет выполнять все эти действия, а тебе останется лишь наслаждаться пребыванием на IRC.

## PIRCH

Все нижеизложенное будет относиться к IRC-клиенту PIRCH. Почему не mIRC? Потому что лично я предпочитаю PIRCH и именно под него я умею писать скрипты. А под mIRC-ом я работать не умею, а значит ничего путного тебе рассказать не смогу.

## Поехали

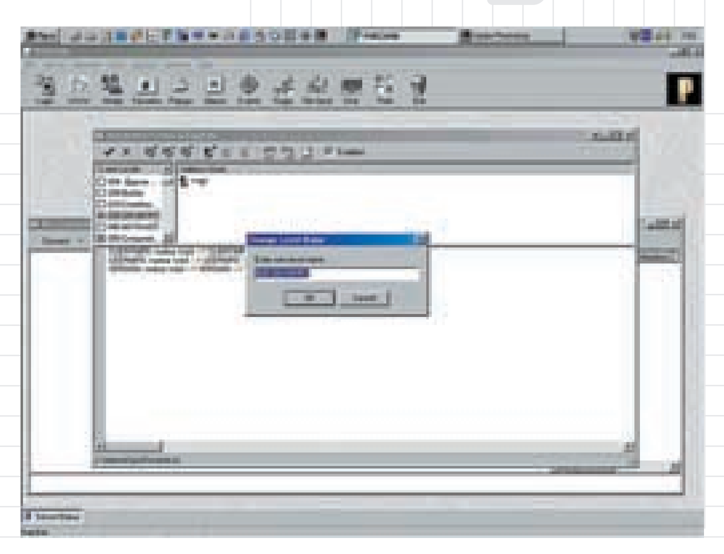
Для начала тебе нужно понять работу любого IRC-клиента. В нем есть несколько разделов, под которые мы и будет скриптовать. Первый, и пожалуй, самый важный раздел - это **Events** (События). Events - это типа сниффера, который следит за всем, что происходит в канале и других окошках. И ведь в этих окошках постоянно что-то происходит. То кто-нибудь зайдет, то выйдет, то скажет что-нибудь, то кикнут кого-нибудь. Вот за всеми этими событиями у нас и будут следить Events-ы.

Далее. **Aliases**. Алаизисы - это сокращенные команды. То есть тебе, предположим, надо набрать команду /join #xakep. Ты можешь создать алаизис "x", который будет выполнять эту команду. И тогда, для того чтобы зайти на канал #xakep, тебе всего-то нужно будет набрать /x. Круто? То-то же! И под каждый алаизис ты можешь прописывать не одну, а сразу несколько команд.

Но пока забудем об этом и перейдем к следующему пункту. **Popups.** Те, кто постоянно шастает по WWW, знает, что Popups - это появляющиеся новые окна браузера. В IRC приблизительно то же =). Только здесь Popups - это выскакивающие менюшки. Допустим, тебе нужно забанить какого-нибудь чувака. Если ты прописал в скрипте кучу соответствующий попупсов, то, кликнув на его нике правой кнопкой крысы, получишь огромное меню, в котором сможешь выбрать, каким способом и с каким мессаджем ты избавишься от этого засранца.

## Ближе к телу

Ну что ж. Основы ты знаешь, теперь уже можно переходить к освоению всей этой галиматьи. Предупрежу сразу - я не буду затрагивать **PERL-скриптинг**, так как это вообще отдельная история, и для работы с этой фишкой тебе нужно изучить хотя бы основы языка Перл. У тебя, насколько я понимаю, такого желания вовсе не возникает, поэтому мы это занудство пропустим. Да и потом, не особо-то нам нужны все эти лагметеры и счетчики юзеров на канале. Так что поехали.



## Events

Список событий ты можешь вызвать, кликнув на кнопку Events в окне PIRCH-а.

Давай-ка теперь с тобой поймем, как эти самые эвенты работают. Итак, у тебя есть окно, разделенное на 3 части. В левой части у тебя список событий. Ты можешь давать им любые названия, но важно одно - они, заметь, все пронумерованы. В случае, когда происходит какое-нибудь событие, PIRCH начинает искать команды к этому событию с первых Эвентов (верх списка) к последним (конец списка). Поэтому основные эвенты нужно прописывать с наименьшим числом.

Запутался? Не проблема. Говоря проще, все события, которые происходят чаще всего, ты должен прописать в Эвентах с номерами 000 или 001, а вот события, которые происходят реже, - в эвентах с номерами 666 или 999. Т.е. свой PhrlenD$ L1sT ты должен поставить где-то в центральную часть эвентов (у меня это эвент 400), а вот защиту от банов и киков как можно ближе к началу (у меня это эвент 002). Кстати, маленький хинт: самым первым эвентом, с самым маленьким номером ставь default, в котором будут абсолютная чистота и пустота. Он тебе еще пригодится, поверь.

Теперь перейдем к другим частям окошка. Верхняя правая часть - это список юзеров, на которых срабатывает событие. Если ты туда поставишь "*!*@*" (без кавычек), то эвент будет срабатывать на всех. Если же ты укажешь какую-нибудь другую маску (по нику или хосту), то эвент будет срабатывать только на людей с такой маской (т.е. с таким ником или хостом). В моем примере, под номером 002, идет эвент "Все" с маской "*!*@*", который срабатывает на всех остальных ЧАТлан.

Теперь рассмотрим нижнее правое окошко. Это и есть сами эвенты. Т.е. список событий, которые срабатывают на юзера, которого ты указал. Пройдемся по самым простым из них.

**ON TEXT** - эвент, срабатывающий на появление определенного текста в канале или любом другом окошке. Формат такой:

ON TEXT:*mirc*:#: /msg # =SINtez Russin Script= засек слово mIRC в канале... хм... mIRC = May I Recive a Copy of PIRCH!!!!

Поясню: сначала идет само событие ON TEXT, затем двоеточие, после которого ты объясняешь PIRCH-у, что и где должно происходить на это событие. Как видишь, у меня там стоит "*mirc*", которое означает, что событие сработает на любой текст, содержащий слово mirc. Причем, звездочки в начале и в конце слова показывают ПИРЧу, что это выражение может содержаться внутри слова (звездочка вначале - любой текст перед словом, в конце - любой текст после слова). Т.е. если ты поставишь в такой эвент слово "ламер", то скрипт будет срабатывать только на

отдельно стоящее слово ламер. А вот если ты поставишь "ламер*", то скрипт будет реагировать и на "ламеру", и на "ламеров" и т.д.
Дальше в эвенте стоит двоеточие, показывающее, что текст закончен, а затем стоит знак "#". Этот знак показывает, что событие срабатывает в любом канале, на котором ты находишься. Если вместо "#" ты поставишь звездочку, то событие будет срабатывать на любое окно, которое у тебя открыто, в том числе и окна приватов.
Дальше опять стоит двоеточие, показывающее, что описание, где этот эвент будет срабатывать, закончено, и после него идут уже непосредственно команды, которые должны выполняться. В моем случае скрипт посылает в канал (значок #) мессадж "=SINtez Russin Script= засек слово mIRC в канале... хм... mIRC = May I Recive a Copy of PIRCH!!!!".
Вот так. Все, как видишь, не так уж и сложно. А вот теперь давай перейдем к более сложным эвентам.
**ON KICK** - это событие срабатывает на ЛЮБОЙ кик в канале. Т.е. не только когда кикнули тебя, но и когда кикнули любого другого чела. Тебе этот эвент понадобится только для защиты своих друзей, которых ты пропишешь в свой pHr1end$ L1sT, но это уже отдельная история. Поэтому мы рассмотрим другой эвент, который намного ближе к тебе, любимому.
**ON KICKED** - вот он! Эвент, срабатывающий, когда какая-то гадина кикнула именно тебя. Формат у эвента такой же, как и у ON TEXT (кстати, у них у всех один формат), за исключением маленькой поправки. Если перед этим эвентом ты поставил знак @, вот так: @ON KICKED, то эвент будет срабатывать только если ты ОП на канале. Если ты этот значок не поставишь, то эвент будет пытаться сработать в любом случае.
В моей версии этот эвент работает вот так:
@ON KICKED:*:#:/chanserv unban # |/chanserv deop # $nick |/join # |/chanserv op # $me |/timer $nick 1 60 | /kick # $nick (=SINtez Russian Script=) ЕщЕ раЗ киКнеШь и тЫ в $hiT L!$tE!!!
Объясняю - я обычно сижу на сетке DalNet, где фунциклируют всякие боты типа ChanServ-а и NickServ-а. Поэтому, когда меня кто-нибудь кикнет (то он сразу покойник :))), скрипт посылает ChanServ-у команду деопнуть обидчика ($nick - это переменная, которая записывается в память и несет в себе ник человека, который тебя кикнул). Затем пытается зайти на канал (/join #). Причем, заметь, команды отделяются знаком "|", который означает переход на новую строку. Затем приказывает Чансерву опнуть меня (/chanserv op # $me. Где $me - переменная, которая хранит в памяти мой ник). Затем, из-за того, что модемная связь дает тебе лаг (торможение) и твои команды не исполняются сразу, включает таймер на ник обидчика (имя таймера можешь ставить любое, но мне удобнее называть их по имени врагов). В таймере показывается, что он сработает с циклом 1 раз на 60 миллисекунд (т.е. на одну секунду). Затем, как только таймер закончится (т.е. через секунду), скрипт пытается кикнуть обидчика (обычно секунды хватает на то, чтобы вернуться на канал). Все ясно? Если нет, то прочитай этот абзай еще раз, а если да, то пойдем дальше.
**ON BAN** - событие, срабатывающее на любой бан в канале. К сожалению, в ПИРЧе нет команды ON BANNED, а извратиться другими способами я не смог (кто смог - пишите!). Поэтому у меня не получилось настроить свой скрипт реагировать, когда банят только меня, и он у меня реагирует на любой бан, пытаясь защитить хозяина. Но не будем отвлекаться. У меня это событие выглядит вот так:
ON BAN:*:#:/chanserv unban #
Т.е. если кто-то поставил бан, то скрипт дает команду чансерву отбанить меня. Заметь, я не стал это вносить в событие ON KICKED, хотя, чаще всего, после бана следует кик. А все из-за того, что я пытаюсь опередить врага. Т.е. как только он меня забанит, скрипт меня отбанивает. А когда он меня кикнет, мой скрипт уже начнет операцию по возвращению в канал и наказанию засранца. К тому же, бывают все-таки случаи, когда тебя банят, но

не кикают, поэтому лучше все события разделять, а не загонять все в одну большую кучу дерьма. Если ты очень воинственный боец, то можешь добавить в событие ON BAN наказание. Тогда, если успеешь, то сможешь выкинуть обидчика, не дожидаясь, пока это сделает он. Я этого делать не стал, т.к. на модемной связи это чаще всего не успеть.

Дальше. **ON DEOPED** - срабатывает тогда, когда какая-то зараза сняла с тебя статус Оператора. В моем случае я не начинаю сразу разворачивать артиллерию, а просто предупреждаю обидчика:

ON DEOPED:#:/chanserv op # $me |/chanserv deop # $nick | /notice $nick (=SINtez Russian Script=) тЫ поКа пОШутИ тАк... дО пОявЛеНиЯ тЕбЯ в $hiT Li$Te!

Смотри: если кто-то меня деопнул, то скрипт, через чансерв, пытается меня опнуть. Затем он деопит (через тот же чансерв) этого урода, а потом кидает ему приватный нотис "(=SINtez Russian Script=) тЫ поКа пОШутИ тАк... дО пОявЛеНиЯ тЕбЯ в $hiT Li$Te!". Если ты злой чувак, то можешь поставить вместо предупреждений всякие кики и баны.

Если ты хочешь выглядеть супер-челом, просто агентом 007, то советую тебе создать еще один эвент. У меня это 030-SiN-ИНФО. В этом эвенте можно управлять запросами юзеров на твою версию, название IRC-клиента и инфу о тебе самом.

VERSION - этот CTCP команда, которую выполняет другой юзверь, пытаясь узнать инфу о твоем клиенте. Если у тебя включен режим CTCP, то он узнает, что у тебя стоит PIRCH такой-то версии. Но ты можешь это изменить. Смори:

VERSION:/notice $nick \-1 VERSION \-1 \-2 PIRCH98 Powered by =SINtez Russian Script= \-2 :-

В моем случае на этот запрос скрипт выдает юзеру нотис, в котором пишет "PIRCH98 Powered by =SINtez Russian Script=". Причем, значки "\-1" говорят ПИРЧу, что это слово надо выделить цветом инфы (как в стандартном ответе клиента). А знаки "\-2" показывают, что этот текст надо выделить болдом. А вот и самое главное - в конце команды стоят двоеточие и минус. Это означает, что надо посылать в ответ только ТВОЮ команду, а стандартный ответ глушить.

Ладно, я думаю, что с основными понятиями эвентов ты разобрался. Если тебе захочется проапгрейдить свои знания - лезь в хелпы. Тебе будет уже проще, т.к. все другие эвенты работают по такой же системе.

## ALIASES

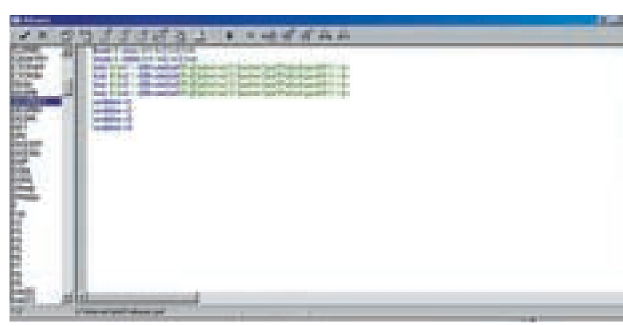
Чтобы вызвать список алаизисов, жми на кнопку с этим названием в окне ПИРЧа. Здесь все еще проще. Слева список названий алаизисов, справа команды, которые они выполняют.

Создаешь алаизис, допустим, "xakep". Затем щелкаешь на нем мышкой и прописываешь в правом окне все команды, которые ты хочешь выполнить для этого алаизиса. Ну, например:

/join #xakep |/msg Здарова ребята! Вот я и на хакере! Как дела? |/me рад вас всех видеть.

Но перво-наперво создай вот такой алаизис: Название: "j". Команда: /join $# $$1

Т.е. когда ты наберешь "/j xakep", то скрипт запустит алаизис "j", в котором прописано, что нужно исполнить команду /join, затем поставить значок "#", затем поставить первое слово, которое ты ввел после алаизиса.



Вообще, к любому алаизису можно присобачивать введенные слова. $$1 - это первое слово, $$2 - второе и так далее. Поэтому, если ты создашь алаизис "b", который будет банить людей, то команду пропиши туда вот такую: /ban # $$1. Тогда, введя в канале "/b Vasya", твой скрипт сразу же забанит чувака с ником Vasya.

Ну, с алаизисами все просто, тут и объяснять нечего. Перейдем к Popups-ам.

## POPUPS

Ну вот, мы и добрались до менюшек. Менюшки, пожалуй, вторая по удобности вещь после эвентов. Созданы они для Виндусоидов, которые не привыкли что-либо набирать ручками и хотят всего добиться, щелкая мышкой. Ну раз хочешь - пожалуйста!

Твои попупсы разделены на несколько закладок: Server Window (Окно статуса), Channel (Names List) (Окно канала (Список имен юзеров)), Channel (Main Pane) (Окно канала (Главная панель, т.е. та, где текст)), Private Msg/DCC (Окно привата или DCC чата) и Main Menu (Главное меню).

Нас с тобой прежде всего интересует закладка "Channel (Names List)". Потому как, кликнув в канале на ник какого-нибудь чувака правой кнопкой мыши, у тебя появится именно эта менюшка, и все кики-баны и т.д. нужно засовывать именно туда. Приступим.

Первой строчкой у меня стоит: Обращение: $$1 > $?= text

Т.е. у меня в менюшке есть пункт "Обращение", и когда я на него кликну, появится окошко ввода текста, который пошлется чуваку.

$$1 - ник чувака в списке, на которого я кликнул. ">" - показывает, что после ника нужно поставить этот знак. "$?=text" - показывает, что нужно вывести окно ввода текста.

Дальше еще интереснее. Смотри:

```
[[ УпРаВл@нИе кАНАЛом ]]
.MassOp: /mop
.MassDeOp: /mdop
.MassDeOpBan: /mdopb
.MassBan: /mban
.-
```

Первой строкой у меня идет название пункта меню ([[ УпРаВл@нИе кАНАЛом ]]). Затем идет ".MassOp: /mop". Вот тут притормозим. Точка в начале этой фразы означает, что это подменю. Т.е. когда ты выберешь пункт "[[ УпРаВл@нИе кАНАЛом ]]", у тебя вывалится подменю, в котором будет следующий список. В моем случае это все МассБаны. После каждого названия стоит двоеточие, показывающие, что название менюшки закончилось и начинается команда. Дальше, через пробел, идет сама команда. В моем случае это алаизис, но ты можешь прописать туда и полную команду. А теперь посмотри на последнюю строчку. Там точка и минус. Это означает, что здесь в менюшке нужно поставить разделительную полоску.

Вообще, ты можешь создавать целое дерево подменюшек. Каждый последующий виток отделяется большим количеством точек. Т.е. подменюшка первого уровня - одна точка вначале. Второго - две. И так далее. Смотри, как это у меня:

```
[[ uSer-cONtRoL ]]
.Ban
..Ident, Port & Server: /ban1 $$1
..Ident, Server: /ban2 $$1
..Port, Server: /ban3 $$1
.UnBan
..Ident, Port & Server:/unban1 $$1
..Port, Server:/unban3 $$1
```

Видишь, у меня в пункте "[[ uSer-cONtRoL ]]" открывается подменю с двумя подпунктами - Ban и UnBan, а в этих подпунктах еще подменю. И так можно до бесконечности (а тебе это надо? :)).

В принципе это все. Запомни, что попупсы реагируют на переменную $$1 - которая означает имя чувака, которого ты выбрал в списке юзеров.

## СПАСИБО, Я КОНЧИЛ

Ну что, для начала, я думаю, хватит. Конечно же, делая эту статью, я не ставил себе задачу обучить тебя скриптам на профессиональном уровне. Для этого понадобился бы весь журнал. Но основы я тебе рассказал, так что дерзай. Если захочешь чего-то большего - лезь в хелпы и посещай канал #pirch, где ты сможешь получить ответы почти на все свои вопросы (а те, которые в стиле "почему меня девушки не любят", лучше побереги для других каналов :)).

Если совсем труба - ищи меня на DalNet, канал #xakep. Чем смогу - помогу.

Спасибо, что прочел до конца.
Удачи тебе!



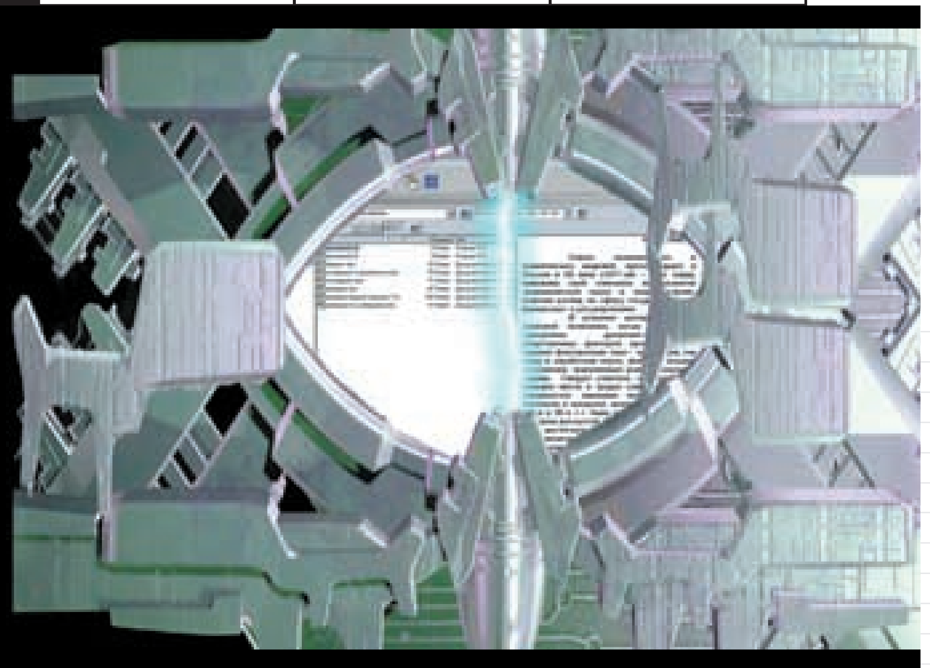

СИТИ
ТЕЛЕПОРТ
25 НОВЫХ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ
ПО ВСЕЙ МОСКВЕ
И РЯДОМ С ТОБОЙ.
ЗАЧЕМ
ЕЗДИТЬ ДАЛЕКО
И ПЛАТИТЬ МНОГО?
ПОЗВОНИ 105-00-21
И УЗНАЙ АДРЕС
БЛИЖАЙШЕГО ЦЕНТРА
ПОЛУЧИ СВОЮ
СОБСТВЕННУЮ КЛУБНУЮ КАРТУ
В ЛЮБОМ ИЗ НАШИХ ЦЕНТРОВ

# Компилируем реферат подручными средствами



Терехов Михаил (stranger@xaker.ru) & Зелененко Maxx (maxx@xaker.ru))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))

**Каждый из нас хотя бы пятнадцать минут в жизни учился. Ну, если не в школе и институте чему-то глобальному, то дома у родителей - завязывать шнурки, одеваться самому и т.д. :) Ну а те, кто все-таки сталкивался с высшим образованием, знают, что момент сдачи реферата, курсовой и т.д., как правило, подкрадывается незаметно.**



Та работа, которую ты полгода откладывал на завтра, становится нужна уже вчера - иначе тебя ждут отчисление, пересдачи и другие кары. Было время, когда все просто брали рефераты из Инета и, поставив свою фамилию, распечатывали и сдавали. Поначалу это прокатывало. К сожалению, это время быстро прошло, и однажды на одной из своих работ я обнаружил надпись "списано" и написанный рукой препода адрес сайта, откуда сие творение было взято.

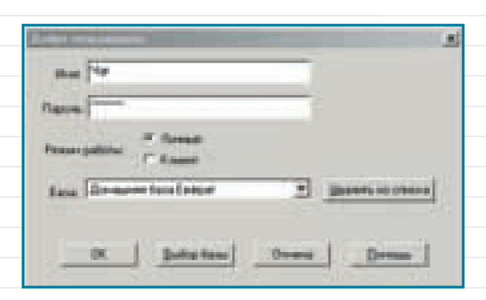
Млин, что же, самому теперь все писать?! Да ни в жизнь, прикинул я и решил, что работу нужно компилировать, добавляя тексты из самых разных мест, чтобы утянутые где-то куски не бросались в глаза. При этом собственной творческой работы должно быть листа два текста от силы, дабы измученный разгульной жизнью мозг сильно не напрягать :).

Для каждой работы я скачивал с десяток подобных, сканировал парочку брошюр и пособий, для конспирации сам генерировал введение и заключение. Несколько часов - и работа готова к сдаче. Таким манером я сдал десяток работ, и каждый раз все проходило на ура. Однако процесс поиска нужной информации в многостраничных файлах - вещь достаточно утомительная. Поэтому, чтобы автоматизировать эту работу и сделать ее гораздо быстрее, я нашел рулезную прогу, о которой тебе сегодня и расскажу.

Прога эта называется "Евфрат", создана она российской компанией Cognitive Technologies, и достать ее можно на сайте www.cognitive.ru. Разработчики называют "Евфрат" "универсальной системой управления документами". Это значит, что ее можно использовать в различных целях: и в офисе для автоматизации делопроизводства (это чтобы кукла-секретарша быстрее с бумажками управлялась :)), и для создания электронного архива любых видов файлов (хочешь текстов, хочешь мультимедиа), и для наших учебно-раздолбайских целей. Требования у софтины весьма скромные: пень 133, 32 метра мозгов и 38 Мегов на винте, хотя с Pentium II и 64 Мб оперативки дело пойдет заметно веселей.

## Поставим и посмотрим

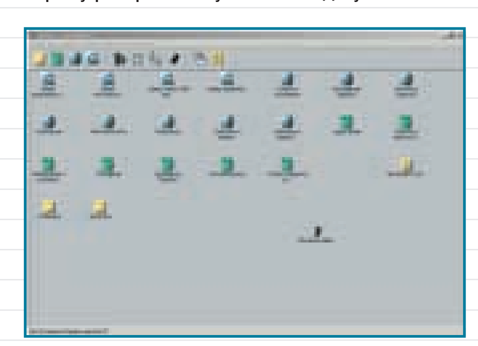
Для начала ее установим. Процесс установки настолько прост, что тебе достаточно, сидя на стуле, нажимать на кнопку "Далее" и, кивая головой, со всем соглашаться. Главное - не привыкнуть все время кивать на любые вопросы, а то можно на такое согласиться - жуть просто :). Ну вот, прога установлена, теперь можем ее запускать. На экране появляется картинка с совой, у которой сплющено лицо (или морда), а может это вовсе и не сова :). После загрузки всех компонентов выскочит предложение ввести пароль. В течение месяца (или 100 запусков) можешь, гордо подняв голову, отвергать это предложение, нажимая "Нет". Софтина будет работать в демо-режиме, который ничем не отличается от обычного. Затем появляется окно с интригующим названием "Добро пожаловать", где можно выбрать одну из стартовых баз документов, заботливо составленных производителем, а также завести имя пользователя и пароль. Я рекомендую выбрать "Домашнюю базу Евфрат", как наиболее близкую простому трудовому народу. Что касается логина и пароля, то, если ты не боишься шпионов, то можно просто нажать OK и не париться.



Жми OK, и мы в главном окне программы.

## На первый взгляд

Основной экран программы представляет собой традиционный для Windows рабочий стол, по которому разбросаны кучи папок и документов.



Сверху находится панель инструментов с такими огромнейшими кнопками, мимо которых курсо-

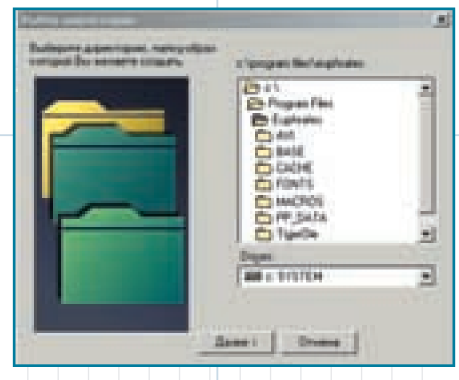
ром крысы точно не промахнешься :). Основными для нашей работы являются две кнопки, на одной из которых изображен желтый лист бумаги, а на другой - голубой лист с лупой над ним. С помощью первой мы вводим в систему рефераты и книжки. А вторая осуществляет поиск информации в веденных документах.

## Три источника творчества

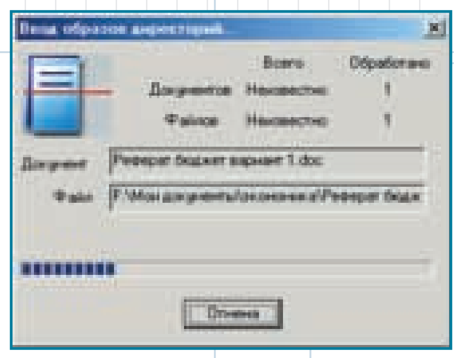
Есть три основных способа внесения информации в “Евфрат”: внесение файлов с диска компьютера, сканирование и распознавание бумажных документов и, наконец, ввод веб-страниц из Интернета. Все 3 указанных способа пригодятся нам при компилировании реферата, поэтому опишем каждый. Для начала, правда, нужно сделать важное общее замечание. Документы в “Евфрате” - это, фактически, ссылки на файлы (или связки файлов) на компьютере или даже в Интернете, а не сами файлы. Когда мы вводим какие-либо файлы в “Евфрат”, мы их физически не трогаем и не двигаем, они как лежали себе в дебрях файловой системы, так и лежат. Это информация об этих файлах вносится в базу данных “Евфрата” и становится доступна для использования.

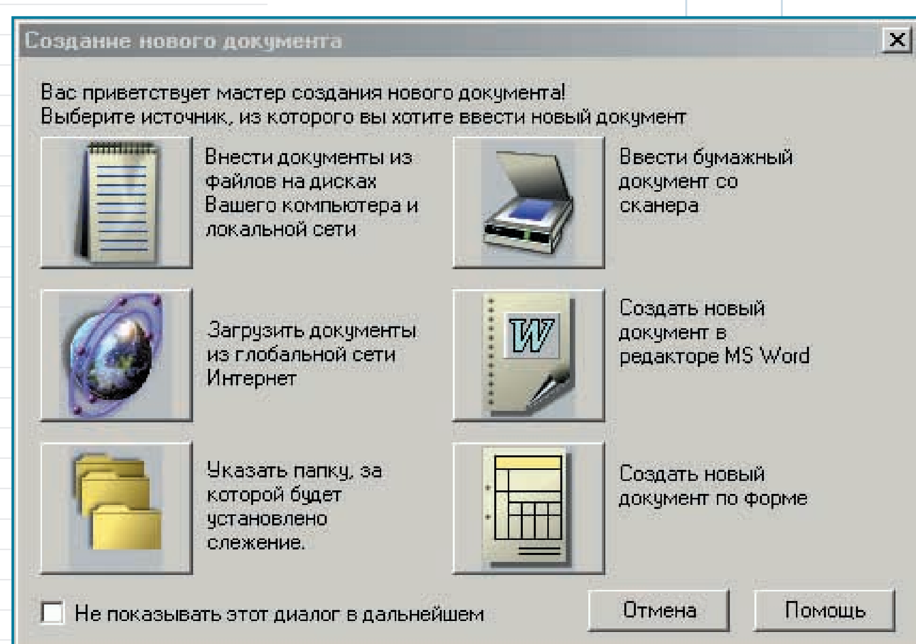
## Ввод файлов с компьютера

Я надеюсь, ты уже запасся огромным количеством рефератов, скаченных из Инета и пылящихся в какой-нибудь папке “Мои документы”. После нажатия на кнопку с желтым листом появляется окошко “Создание нового документа”, причем с еще большими кнопками, чем на основном экране. Закравшаяся на секунду мысль, что программа подгонялась под инвалидов по зрению и, собственно, для них и предназначена, была тут же отметена - я же не инвалид :).



Ищешь на диске папку, в которой находятся рефераты, открываешь ее и нажимаешь кнопку “Потоковый ввод” (то бишь будем вводить файлы не по одному, а скопом). Далее выбираешь тип файлов - “Тексты”. Затем можно задать схему именования вносимых документов - оставь включенной опцию “по имени файла”. В следующем окне под названием “Заключительный шаг” обязательно поставь галочку напротив “Индексировать по всем словам”. Это будет способствовать тому, что во всех внесенных документах можно будет вести поиск по всему тексту. После нажатия на ОК все документы будут проиндексированы и добавлены в базу данных программы.



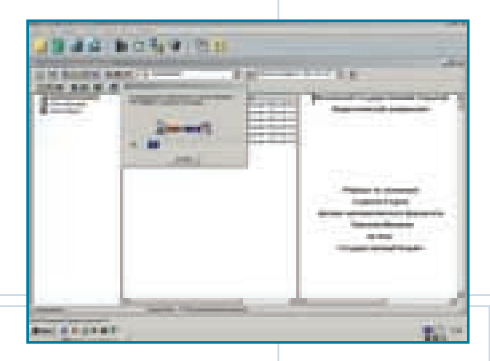




Глазами ищем в оконце картинку, на которой изображен разлинованный серый лист. Тот, кто при таких размерах ищет больше трех секунд - полный тормоз :). После клика получишь следующее окошко...

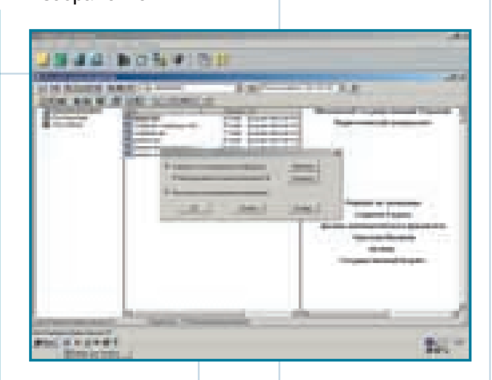
Когда процесс индексации будет завершен (а его длительность напрямую зависит от количества документов), на рабочем столе появится новая папка. Она будет называться так же, как и папка, из которой мы вводили рефераты. Впрочем, кликнув на названии, ты в любой момент можешь ее переименовать. Двойной клик на папке раскроет ее, и ты сможешь просмотреть все введенные тексты, используя встроенный вьюер “Евфрата” и не прибегая к вызову других программ. Справившись с вводом файлов с диска, можно издать вздох облегчения и открыть бутылочку пивка. На этом первая часть нашей задачи выполнена.

## Сканирование и распознавание

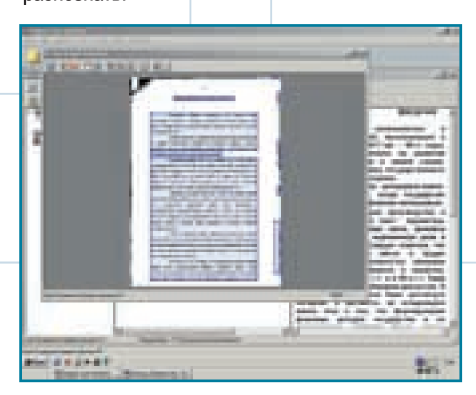
Выпив пива, можно приступать к следующему этапу. На этом этапе нам понадобится сканер. Когда ты понял, что у тебя все подключено и нормально работает, можешь жать снова на желтый лист. В появившемся окне на этот раз кликаешь на кнопку с изображением сканера. И пред тобой предстает такая картина.



Корректируешь настройки сканера в окне “Настройки ввода/изменения состава документов”, после чего нажимаешь ОК. Когда сканер отсканирует лист, тебе предложат сохранить его в виде изображения - с целью экономии места можно отказаться. И наоборот, обязательно поставь галочку напротив “Распознать отсканированное изображение”.



Затем выдели блок текста, который необходимо распознать.



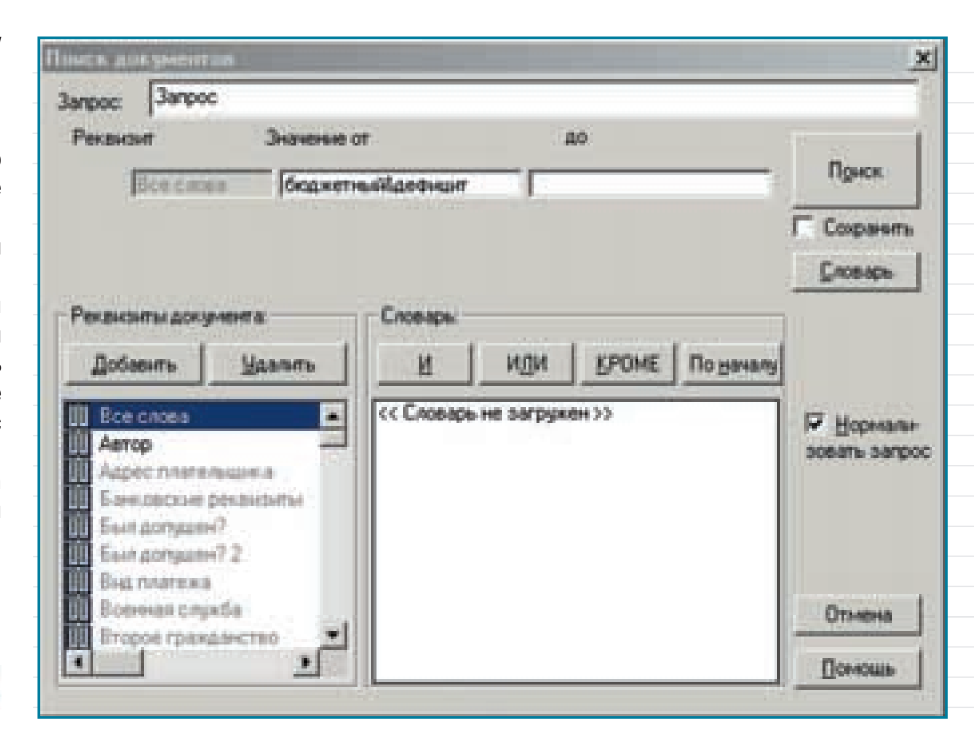
Распознанный документ будет занесен в нашу папку и проиндексирован по всем словам. Сканируй все, что тебе нужно по твой теме из книг, журналов и бог знает еще откуда. Раз тема коснулась сканирования и распознавания, то нужно сказать еще вот о чем. Компания Cognitive Technologies, помимо программы "Евфрат", делает еще чистую распозновалку под названием CuneiForm 2000. Ядро распознавания в ней намного более мощное, чем в "Евфрате", в котором распознавание, собственно, основной функцией не является. Поэтому, если ты намерен вводить большое количество текстов, может быть не очень хорошего качества, на разных языках, с таблицами и т.д. и т.п., то целесообразно поставить специально заточенный под это CuneiForm 2000. Тем более, что интеграция двух программ сделана просто на ура. Найдя на компе установленный CuneiForm 2000, "Евфрат" просто подхватывает его ядро распознавания и нагло использует его в своих корыстных целях :).

## Ну, и как же без Интернета!

Иногда, блуждая по просторам Сети, ты можешь встретить нужную тебе информацию на какой-нибудь страничке. Чтобы использовать ее при подготовке реферата, можно также применить "Евфрат". После запуска программы в правом нижнем углу Виндов рядом с часиками появляется маленькая прищепка, официально именуемая "Программа для занесения документов из Интернета в Евфрат - UrlCatcher". Эта весьма стильная приблуда работает так. Ты открываешь нужный сайт, жмешь на прищепку мышом и, не отпуская, наводишь курсор на страницу. При этом курсор принимает вид свирепо клацающей зубами челюсти нильского крокодила, чем вызывает трепет у смиренных юзеров. Отпустив прищепку на странице, мы сохраняем ее на диске со всем оформлением (картинками, фреймами и т.д.) и одновременно вводим ее в "Евфрат" (полнотекстовая индексация идет автоматически). Также можно вводить веб-страницы и через мастер ввода документов, при этом можно задать глубину скачивания сайта или заказать периодическое обновление.

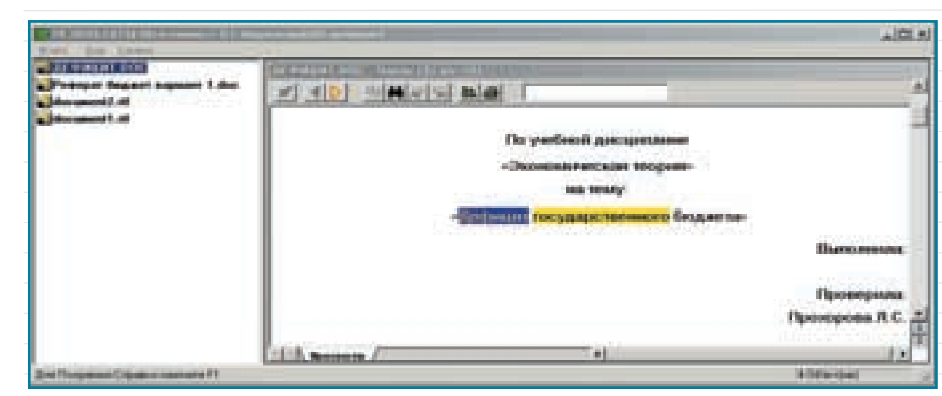
## А теперь – для чего, собственно, все это делалось?

Когда все документы введены в базу, остается только открыть Word и начать компилировать реферат. Напиши введение и окончание реферата, а также план основной части. Каждый пункт плана должен раскрывать какой-то вопрос. Работу по заполнению основной части мы сделаем с помощью функции поиска проги. Наведи на панели инструментов на кнопочку голубым листом и лупой. В появившемся окне нужно вводить ключевые слова, которые характеризуют составляемый раздел основной части. Можно ввести несколько слов или словосочетаний, используя логические операторы "И", "ИЛИ", "НЕ", что обеспечивает гибкость поиска. Введя все слова (вручную или использовав список всех слов в базе внизу окна), нажимаем на кнопку "Поиск". Поиск идет быстро, занимает буквально несколько секунд.




Когда поиск по всем документам завершен, то вылезает окно.

По идее нам этого количества должно хватить. Жадины - welcome to MiTin0-BaZaaR!



Оно поделено на две части. Слева - все документы, которые удовлетворяют данному запросу. Справа - сам текст документа. Причем все искомые слова подсвечены, чтобы их было легче найти. Выделив нужный кусок текста из документа операцией "Кут'анд'паст", делаем перенос куска в наш файл с рефератом. Стоит упомянуть, что список литературы должен быть не меньше 10 названий и нужно постараться выписать как можно более свежие. Любой препод, увидев кучу старья в списке, быстро просечет, что половину этой фигни уже давно не разыскать, и ты где-то что-то передрал, от чего внимание его утроится!

## За пределами испытательного срока

Долго ли, коротко ли шел Иван... тьфу ты, короче, однажды наступит конец испытательного срока, и прога откажется дальше работать без ввода пароля. Что делать? Конечно, можно прибегнуть к нашему излюбленному способу и поискать кряк в Инете. Тем не менее, здесь существует альтернатива. Cognitive предлагает домашнюю версию программы "Евфрат SOHO" действительно за небольшие деньги. Единственное ее отличие от стандартной версии "Евфрат Office" в ограничении на количество документов в системе - 2000.

## Поработал? Теперь покруче отдохни!

Конечно, программа очень разносторонняя, и путей применения у нее еще много. Например, все документы можно индексировать в базе не по всем словам, а по отдельным реквизитам, что даст вам возможность составить персональную базу данных по любой теме. Кто заинтересовался - читайте факинг мануал. Естественно, прога пригодится всем, у кого файло разбросано по разным дискам, бог знает в скольких каталогах, и кто ничего не может найти у себя на компе. После индексации найти нужный файл - просто как не фиг делать. Любители универсальности могут использовать "Евфрат" также как неплохой оффлайновый браузер.

Вот и все, что хотелось бы рассказать об использовании данной проги в нашем деле. Если каких-то элементов вроде сканера у тебя нема (сперли мухорчатые суслики :)), огорчаться не стоит, прога поможет тебе и без него классную работу скомпилировать. Правда, ручками придется на листочек побольше поработать, но ведь это же не все самому писать :). Так что, братишка, качай себе софтину, и полный вперед грызть гранит науки, который, как известно, очень тверд, но легко размягчаем, когда такое желание есть :).



# Диктофон - источник знаний

## Используем современную технику в своих целях

Михаил Михин (centner@xakep.ru)

**Звонит мне как-то приятель и рыдает в трубку - дескать, экзамены, зачеты и прочие срезы знаний, а знаний-то - с гулькин нос. Присоветуй, говорит, что делать, вылететь из универа на 3-м курсе очень обидно и нехорошо, а сдать экзамен своими силами - перспектива малореальная. Времени на изготовление шпор и бомб нет, выучить весь материал за пару дней не удастся, нужно было придумать что-то еще.**




Покумекали мы, прикинули и пришли к выводу, что спасти положение может только диктофон. Попробовали поиграться с обычным диктофоном, на микрокассете, но пока перемотаешь на нужную позицию либо батарейки сядут, либо препод по рукам надает. Тут-то меня и осенило: видел у кого-то в редакции модную и престижную фишечку - цифровой диктофон. Вот и предложил приятелю попробовать воспользоваться услугами этого современного чуда техники. Сказано - сделано! Оказалось, что владелец диктофона - наш знакомый из компании “21 век”, а уж у них этих диктофонов видимо-невидимо. Пообщались с владельцем этого чуда, договорились потестить девайсы и выбрали модель, наиболее полно удовлетворяющую сегодняшние потребности студента-технаря, лодыря и лоботряса.

Принес я к другу коробочку с диктофоном, и мы ее открыли. Внутри оказался сам диктофон Safa IRS-2000, эдакий очень компактный и элегантный девайс, который, как сообщил производитель, весит всего 36 граммов, пара батареек (размер AAA), шнурок с микрофоном, телефонный коннектор для записи информации с телефонной линии, шнурок для подключения диктофона к звуковушке, портативный наушник и компакт с программным обеспечением.

Первое, что нам обоим очень понравилось, - это полное отсутствие нудной перемотки как таковой. Записываешь в один файл один вопрос из билета и мгновенно получаешь доступ именно к нужному вопросу. А записать можно ох как много. Заявленное время записи на флэш-карту (целых 16 метров) аж до двадцати (20!) часов. Это означает, что ты можешь долдонить вслух свои билеты почти сутки без сна и отдыха. Хватит на все. Если ты от удивления и усталости ненароком уснешь - не отчаивайся, диктофон автоматически прекращает запись при наступлении тишины и возобновляет ее при возникновении шума.

Единственная доработка, в которой “шпионский” прибор действительно нуждался в нашем случае - это приобретение дополнительного наушника “скрытого ношения”. Такой был в течение нескольких часов найден на Митинском рынке. Он выполнен из пластмассы телесного цвета, почти полностью утапливается в ухе, не мешает и не отсвечивает. В общем - как у крутой службы безопасности пополам с Джеймсом Бондом. :)

Ладно, приступаем к записи. Все билеты мы разбили на 4 части, отведя под них 4 разных виртуальных папки. В каждую папку можно запихондрить по 99 сообщений, т.е. в нашем случае - 4x99=396 вопросов. Более чем достаточно. Сели в комнате, открыли пивка, пристегнули отдельный микрофон для солидности и начали бубнить в него какие-то чуждые нормальному человеку сведения из мира теоретической физики. Бубнили-бубнили, менялись местами, но все необходимое набубнили.

Решили послушать, что получилось. Запись оказалась на удивление разборчивой и качественной. На всякий случай все записанное мы слили на винчестер, закодировали в .mp3 и с легким сердцем пошли спать. На утро приятеля ждал экзамен...

Приехав в родной ВУЗ, друган первым делом основательно приладил к своему уху пресловутый шпионский наушник и почти намертво прибил его гвоздями :), чем вызвал небывалый наплыв интересующихся. Знакомые и малознакомые тетки пришли в неописуемый восторг и стали предлагать телефончики. Нет уж, сначала знания, ну а девушки... Нет, девушки все равно сначала. :)

Не буду утомлять ожиданием, экзамен был совершенно безболезненно сдан на “хорошо”, ибо немножко подкосили дополнительные вопросы, но это только начало. По ходу пьесы выяснилось, что диктофон можно использовать в качестве настоящего подслушивающего устройства. Принес диктофон в нужное место, спрятал, включил и жди, пока он сам не активируется от звуков человеческого голоса. Так, совершенно без ведома окружающих можно запросто поиметь листинг базаров (О! Из женского туалета, например. :)) интересующих тебя теток или можешь ненавязчиво поинтересоваться, о чем именно трещит твоя подруга по телефону, пока ты с друганами птючи во дворе гоняешь. Но не забывай круглосуточно чтить Уголовный кодекс и постоянно тестируй свою берлогу на предмет посторонних цифровых прибамбасов. :)

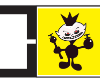
Ладно, с остальными фичами ты легко разберешься сам. Выбрать конкретную “машинку” ты самостоятельно и с успехом сможешь опять же



на www.21vek.ru, там все прекрасно расписано, у кого лазерная указка встроена, у кого дисплей подсвечивается или имеется цифровой выход. В общем - все для твоего удобства. А я пойду пока послушаю, о чем Покровский с Холодом в туалете типа “Сортир” думают. :)

# Пришпорим или забомбим?

## Пособие по экстремальной сдаче сессии в Х-Стиле



Centner (centner@xakep.ru) & Donor (lehun@mail.ru))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))))

**Шпаргалки в нашей жизни... Эти слова открывают перед нами широкие и волнующие темы. Попытаемся рассмотреть некоторые аспекты проблемы подготовки и использования шпаргалок на современном этапе, приняв во внимание бесценный опыт предыдущих поколений студенчества. Множество идей позаимствовано из студенческого фольклора многоуважаемого университета МГИМО, который и в этом деле впереди планеты всей. :)**

Шпаргалки - тема, которая волнует любого студента на протяжении периода "вгрызания" в гранит науки. Научно-технический прогресс позволяет сегодня свести подготовку к экзаменам для некоторых студентов лишь к покупке и эксплуатации пейджера, сотового телефона или диктофона. Можно запросто надиктовать себе на пейджер несколько билетов или посадить в соседней аудитории доверенного перца, который будет в реальном времени снабжать тебя нужной инфой. Расходы на оплату счетов и гарнитуру скрытого ношения придется занести на свой счет.

Но самая широко используемая техника списывания заключается в заблаговременном написании собственно шпаргалок (небольших по размеру листочков бумаги, где мелким почерком отражена необходимая на экзамене информация) в их классическом исполнении.

Подготовить такую шпору не составит труда, особенно если имеется возможность воспользоваться ксероксом и просто уменьшить до приемлемых размеров курс лекций или учебник. Дальше все зависит от личного везения и склонности экзаменатора к отъему шпор на экзамене.

Некоторые студенты идут менее тривиальными путями, используя, кроме технических новинок (таких как сотовые телефоны, пейджеры, радиостанции, диктофоны и т.п.), и собственную смекалку. Лично я знаю человека, который уже на протяжении многих сессий "заболевает" хроническим насморком и активно пользуется носовыми платками, исправно служащими ему в качестве носителей информации. Пока он эти платки разворачивает да сморкается - успевает прочесть все, что ему нужно.

Другой знакомый, сидя на вступительном сочинении, кушал много шоколада. Это не возбранялось, шоколад, вроде бы, даже способствует активизации работы мозга, что само по себе уже неплохо. Кроме этого, на фольгу от шоколадок иголочкой были нанесены цитаты, удачные пассажи, даже некоторые сведения из грамматики русского языка, которыми абитуриент успешно воспользовался, не привлекая внимания экзаменационной комиссии.

Бумага - наиболее юзаемый носитель сдуваемой инфы, поэтому с нее и начнем.

### Гармошка

Гармошка - самый пролетарский вид шпоры. Просто и незатейливо. Нарезай листы полосами одинаковой ширины, склеивай их скотчем и заливай на них лекции или ответы по билетам. Далее занимайся укладкой, т.е. через равные промежутки делай сгиб в одну сторону, затем - в другую и так до конца. Какие засады может устроить тебе гармошка?

1. Длина сегмента должна быть ненамного больше ширины ленты, иначе твою шпору ждут дикие расколбасы в процессе употребления. 2. Толщина сложенной гармошки и длина исходной ленты обратно пропорциональны. (О! Типа, закон.) Допустим, ты сделал тонкую, но очень длинную ленту, тогда твоя гармонь будет офигенной толщины, а отдельные сегменты будут слишком децельные. Ты не сможешь нормально разместить инфу и затрахаешься перебирать странички в процессе поиска. Сделал ленту слишком широкой - не сможешь нормально спрятать шпору. Сделал шпорку короткой - наплодишь отдельных гармошек и потеряешься в них. Так что выбирай середину-голд.

3. Заносить инфу на гармошку надо по кругу, т.е. дойдя до конца одной стороны, переверни ленту не поперек, а вдоль, иначе будешь потом лихорадочно искать, "...где же конец этого долбанного вопроса?!".

Гармошка может быть вертикальная (складывание происходит сверху вниз) и горизонтальная (складывание происходит слева направо).

### Колода карт

Название говорит само за себя: это стопка карточек одинакового размера (с ладонь) из плотной бумаги. Под плотной бумагой не надо понимать картон. А то напихаешь так макулатуры в карман, и препод подумает, что ты чертовски рад его видеть. :) На карточки заносится материал, причем на один листок загоняется один билет или 1-2 вопроса. Карточки разложи по порядку и запихни стопку в карман. Теперь ежедневно тренируйся играть в карманный футбол, баскетбол и другие азартные игры, ибо ты должен без напряга на ощупь отсчитывать нужный номер. Дело в том, что в другом кармане у тебя лежит "путеводитель по шпаргалке". На этой феньке забито, какие вопросы на какой по счету карточке. Получаешь билет, достаешь путеводитель, находишь нужный номер, отсчитываешь нужную карту, достаешь и сдуваешь. Все, ты в шоколаде. Плюсы: шпора легко прячется под что угодно, потому что плоская. Профессору можно продемонстрировать пустые ручки (фокусник!). Не надо доставать всю кипу разом. На карточку легко заносить графики и таблицы. Минус: нужно овладеть навыком.

**Сейчас мы попытаемся рассмотреть некоторые аспекты проблемы подготовки и использования шпаргалок на современном этапе, приняв во внимание бесценный опыт предыдущих поколений студенчества.**

### Кручу-верчу

Уже в студенческие годы нам доводилось пользоваться шпаргалками собственного изготовления, хотя идея была подсказана одним более искушенным в этом нелегком деле знакомым. Технически это осуществляется так: берешь 2-3 обычных двойных тетрадных листа в клеточку и наре-

заешь их полосками, шириной 2-3 сантиметра. Затем склеиваешь из этих полосок ленту длиной не менее метра (вообще, размеры могут варьироваться в зависимости от личных предпочтений).
Затем нужно подготовить два обрезка от карандаша круглого сечения (вообще говоря, подойдут два любых обрезка круглых палочек, просто карандаш наиболее удобен). Подготовленную ленту наматываешь довольно плотно на карандашные обрезки (соответственно ширина бумажной ленты должна равняться длине карандашных обрезков). После того как ты намотал ленту на карандаши, у тебя должны получиться два плотных ролика бумаги, каждый диаметром сантиметра три. Прижав ролики один к другому, надеваешь на них подходящего диаметра узкую резинку, можно воспользоваться обычным черным обрезком велосипедной камеры, я же предпочитал прозрачный обрезок презерватива. :) И нечего тут улыбаться!!! Презерватив, он во многих делах незаменим!!!
Итак, если ты все сделал правильно, то у тебя в руках находится некий предмет, состоящий из двух плотных роликов бумажной ленты, скрепленных резинкой. Это отдаленно похоже на ленту аудиокассеты, с той лишь разницей, что ролики плотно прижаты друг к другу резинкой. Теперь попробуй промотать ролик на себя. Это просто и удобно. Как только ты это осознаешь, для тебя не составит никакого труда рассчитать, куда именно нанести текст шпаргалки. На экзамене же остается просто сидеть и совершенно бесшумно и почти незаметно перематывать по мере надобности шпаргалку до нужного места.

## Окажи давление

Если ты уже сдавал экзамены в своем ВУЗе, то должен знать, какую бумагу тебе там дадут. Бери листок, похожий на экзаменационный по размеру, оттенку и фактуре. Если на листах присутствует какая-то особая маркировка, то постарайся нарыть родные листки на какой-нибудь кафедре. Подложи под этот листок другой бумаги, а сверху еще один лист. На верхний лист вгоняй материал, сильно надавливая на ручку (мельчить не рекомендую). Теперь на нужном куске бумаги появился давленный текст, который хорошо виден, если смотреть на шпору немного под углом. На экзамене незаметно меняй один лист на "заряженный" и юзай инфу.

## Раскладываем пасьянсы

**Бумага - наиболее юзаемый носитель сдуваемой инфы, поэтому с нее и начнем. Хотя бумажные шпоры довольно удобны и надежны, само их наличие на парте или у тебя в руках - суть есть палево, поэтому их надо ловко прятать. Чистим логи, так сказать.**

Разложить шпоры - треть успеха. Обязательно надевай пиджак, даже если на улице 30 градусов жары. В пиджаке и карманов до кучи, и всякие неприятные выпуклости в штанах он прикроет. Отдельные части шпор разложи по разным карманам и запомни, где какая. За пояс штанов на спину можно спрятать большие листы и даже не особо толстый учебник - пиджак не выдаст. Перчинкам рекомендуется юбка до колен и чулки (только не колготки!). За резинку чулок можно разложить шпоры (с карманами у девчонок - напряг). Едва ли преп решится залезть студентке под юбку. А таскать шпорки у такой подруги сплошное удовольствие. :) Я на экзамене иногда просто не могу сосредоточиться - сплошной стриптиз кругом.

## Прячем вещдоки

Хотя бумажные шпоры довольно удобны и надежны, само их наличие на парте или у тебя в руках - суть есть палево, поэтому их надо ловко прятать. Чистим логи, так сказать. Запомни, препод не имеет права тебя обыскивать. Сунул в карман - все ОК. Однако не всегда успеешь, особенно если профессор носится по аудитории как ошпаренный. Карточку можно сунуть под листы (опять же некоторые уроды любят их перетряхивать). А вот гармошку под лист не засунешь, поэтому лучше заранее оборзеть на поле боя (ведь экзаменационная - аудитория известна). Кстати, под жопу прятать и не пытайся - поднимет тебя преп, и трындец! Бери ножик и подходи к стулу. Если стул мягкий, то прими таблетку... А лучше надрежь обивку, так чтобы было не особо заметно. Если стул из фанеры - расщепи ее с таким расчетом, чтобы в щель поместилась твоя шпора. Если стул железный, то ты в кабинете следователя... Тебе придется попортить несколько стульев (ты же не знаешь, где твое место). Также отковыряй заглушки, которые закрывают пустоты в арматуре парты. Вот в эти места в случае чего и можно заныкать шпору. Ну уж если совсем труба, то придется съесть бумажку. :)
Помни, не оставляй после себя бомбы и шпоры в партах! Ты можешь запросто подставить своих одногруппников в случае, если преподу вздумается провести соответствующий рейд на предмет списывания. Кстати, о партах. Заранее узнай, в какой аудитории будет экзамен. Посмотри, какие там парты: закрытые или открытые ("лысые"). Если они "лысые", можно сделать маленькую перестановку: перетащить из другой аудитории закрытые парты и сделать вид, что так и было. Требует организованности и аккуратности. Лучше это сделать за день до экзамена. В свое время, узнав номер аудитории, мы пробирались туда заблаговременно и наносили на светлую поверхность одной из парт критически важную на экзамене информацию. С помощью простого карандашика.
Некоторые ушлые студенты, взяв билет на экзамене, через некоторое время делали вид, что им стало плохо (в смысле здоровья) и просились выйти. Выбегая в коридор, нужно найти такого человека из своей группы, который быстро и по теме сможет ответить на вопрос билета. Здесь, кстати, нужно не забыть (от радости, что удалось вырваться из аудитории на свободу) сам вопрос билета. Также, возвращаясь назад, не забудь ответ на вопрос.
Чтобы особенно зверский препод отвлек от вас, находящихся на экзамене, свое неослабевающее внимание, можно попросить кого-нибудь (желательно с другого факультета или из знакомых работников института) вызвать препода под каким-нибудь предлогом из аудитории. Предлог должен быть правдоподобным. Достаточно на несколько секунд отвлечь, и можно доставать "вспомогательные материалы".

## Вспомоги мне, вспомоги мне!

Некоторые добрые преподы делают на экзаменах послабления :), а именно, разрешают пользоваться вспомогательным материалом (словари, кодексы, справочные таблицы и т.д.). Как же, поможет тебе этот материал, если ты всю ночь бухал с друганами! Так модернизируй эту справочную ботву. Между строк карандашом (меньше

**Чтобы особенно зверский препод отвлек от вас, находящихся на экзамене, свое неослабевающее внимание, можно попросить кого-нибудь вызвать препода под каким-нибудь предлогом из аудитории. Предлог должен быть правдоподобным.
Некоторые добрые преподы делают на экзаменах послабления :), а именно: разрешают пользоваться вспомогательным материалом (словари, кодексы, справочные таблицы и т.д.). Как же, поможет тебе этот материал, если ты всю ночь бухал с друганами!**

**Габариты шпоры, размер шрифта, графиков и таблиц должны быть такими, чтобы ты смог читать ее на расстоянии вытянутой руки. Это нужно, чтобы на экзамене препод не наблюдал твою задницу, пока ты ныряешь под стол за знаниями.**

бросается в глаза) мелко вписывай действительно полезную инфу. Хороший тебе совет: не пиши текст прямо на первую или последнюю страницы, отступи страниц 10 с концов, не используй самую середину книжки, т.к. именно в этих местах она откроется в первую очередь, если препод вздумает ее пролистать. После занесения посторонних надписей положи книжку под пресс (можно под кузнечный), чтобы она не открылась в руках у профессора именно там, где не надо. Уясни, любая надпись в книжке, и ты получишь жирного гуся aka пару, даже если ты использовал крипто нанайских мальчиков, и препод ни фига не понял.

## Хохломская роспись

Если, перец, (о, чудо!) вам разрешают оставлять на парте в дополнение к стандартным листку и ручке еще и калькуляторы, ластики, карандаши, линейки, пеналы, то ты просто обязан приобщиться к искусству росписи этих предметов. На карандаш или линейку запросто вмещается вся тригонометрия. Для ленивых в продаже есть даже расписанные заводским методом справочные линейки. Есть одно но: я тебе советую не писать, а выцарапывать нужную инфу на линейке, т.к. это меньше бросается в глаза. Заодно освоишь профессию ювелира. В футляре калькулятора отлично маскируются бумажные шпоры, а заднюю его стенку можно исцарапать нужными формулками. Ничего страшного, потом купишь другой. Пенал, особенно мягкий, непременно нужно обезобразить нужной инфой. Только не пиши снаружи, а то препод не оценит.

## Ручка – твой боевой конь

Ручка присутствует на экзамене всегда. Глупо не использовать сей факт. Затроянь ручку! Ручка должна быть довольно толстая, непрозрачная и без всяких там пружинок, с тонким стержнем. В корпусе ручки прорежь м-м-м... щель длиной сантиметров 5. Сверху проковыряй отверстие. Далее подготовь бумажную ленту и занеси на нее материал. Приклей край ленты к стержню так, чтобы при втыкании его на место лента оказалась точно на уровне прорези. Сильно помучавшись (а кто сказал, что будет легко?), выцепи край ленты из щелки. Приклей к нему планку, которая не даст ленте выскочить из прорези совсем. В отверстие вставляй шуруп и вкручивай его в стержень почти по самые помидоры. Вуаля! За кончик шпорку можно вытянуть, а шурупчиком - вкрутить обратно. Если препод пристанет, скажи, что ручка заводная, мол, заводишь ты ее так. :)

Кстати, посредством шарикового перышка можно кинуть шикарную падлу зазевавшемуся закадычному врагу. Стянул ручку, вывинтил стержень, быстро срезал полсантиметра и засунул обратно. Если этот ламер ушастый не носит запаску, то шоу обеспечено.

## Бомбермен

Надеюсь, что ты не из числа клинических идиотов, которые звонят в милицию и сообщают, что Alma Mater вот-вот взлетит на воздух. Это бессмысленно и глупо, к тому же уголовно наказуемо. Так что пользуйтесь другой "бомбой", хоть это и более трудоемкий процесс.

Суть заключается в заблаговременном написании развернутых ответов на вопросы всех экзаменационных билетов. Важно написать все так, как будто ты неплохо подготовился дома и сумел воспроизвести свои знания в нервозной обстановке экзамена. Если у тебя есть достаточно экзаменационных листков, ты точно знаешь содержание билетов и твоя ловкость сравнима с искусством фокусника, делай "бомбы". Нет, ядреные фугасы тут не при чем. Бомба - это заранее написанная работа, которой в ходе экзамена подменяются экзаменационные листы. Сидишь на экзамене, пишешь галиматью, а перед концом экзамена меняешь листки и сдаешь работу. Сложности такие: сделать бомбы нужно очень похожими на нормально написанную работу, в пиджаке нужно разместить от 30 до 50 работ, а также ты должен убедить препода, что он не видит, как ты тасуешь листы формата А4.

Некоторые преподаватели имеют достаточно опасную склонность просматривать написанное на экзамене, так что излишне каллиграфический почерк и отсутствие сокращений может вызвать ненужные подозрения и за ними ряд дополнительных вопросов. Постарайтесь найти компромисс между полнотой отражения информации в "бомбе" и возможной подозрительностью преподавателя.

Использовать "бомбу" очень просто. Берешь билет, садишься готовиться и вместе с этим вспоминаешь, в каком кармане или носке лежит нужный экземпляр "бомбы". Минут через 10-15 просто достаешь домашнюю заготовку и делаешь вид, что только что "вымучил" изложенную на листке информацию. Все. Как минимум, "удовлетворительно" в зачетке.

Да, вариант с "бомбой" хорош еще и тем, что, сдав экзамен и выйдя из аудитории, ты (если не жлоб) можешь передать любовно подготовленные дома "бомбы" товарищу. Просто так, безвозмездно. Глядишь, потом пригодится! Вообще, студенческая взаимовыручка - явление внеклассовое, но это уже другая тема...

## Наглеем

Метод отлично зарекомендовал себя, особенно во время написания словарных диктантов на иностранных языках. Ты берешь свою рабочую тетрадь или рабочий словарь, желательно потолще, листов, эдак, 50-90. На заднюю обложку аккуратно подклеивается бумажка с выписанными словами для диктанта (или вкладываешь оную в целлофановую обложку тетради) и приступаешь к написанию диктанта, имея тетрадь открытой.

Обычно преподаватель с легким укором просит закрыть тетрадь, что ты с легкостью исполняешь. Закрытую тетрадь кладешь непосредственно перед собой и начинаешь нагло списывать. Отлично, если текст шпаргалки написан бледным простым карандашиком так, чтобы он не бросался в глаза никому, кроме тебя. Сидишь себе и потихонечку списываешь... Повторяю, лично меня пока ни разу не ловили на этом! Тьфу, тьфу, тьфу...

## Современные методы

Один перец надиктовал шпоры на кассету и пришел на экзамен в плеере. Современные плееры имеют небольшие габариты, укомплектованы мини-пультом на проводе наушника, тихо работают - в общем, вполне подходят. Главное, чтобы кассеты хватило. :) Не забудь поменять батарейки...

## Еще немного тактики

Габариты шпоры, размер шрифта, графиков и таблиц должны быть такими, чтобы ты смог читать ее на расстоянии вытянутой руки. Это нужно, чтобы на экзамене препод не наблюдал твою задницу, пока ты ныряешь под стол за знаниями.

По возможности делай шпоры в электронном виде и печатай на принтере. Это позволит разделить работу на несколько человек, обменяться на шпоры для другого экзамена, можно сделать шрифт помельче не в ущерб читабельности. Думай, чего заливаешь на шпоры! Если туда попадет непроверенная инфа, грош цена твоей подготовке.

## Будущим поколениям... и бабло

Отслужившие свое шпоры в электронном виде выкладывай на свою пагу. Студенты твоего ВУЗа перед сессией будут валить туда валом. Брать с них бабки как-то не по-товарищески. Пусть просто кликнут по баннеру. :)

**Отслужившие свое шпоры в электронном виде выкладывай на свою пагу. Студенты твоего ВУЗа перед сессией будут валить туда валом.**

# Храни пиво в Holod-е, водку - в SINtez-е, а еду в Centner-e!

Михаил Михин (centner@xakep.ru)

## 2 (ДВА) ящика пива от X!

Ящик, нет, лучше два ящика свежего отечественного пивка от **X** получит крендель, который пришлет нам больше всех **РАЗНЫХ!!!** пивных этикеток обычным письмом на мое имя. Адрес редакции: **Москва, 101000, Главпочтамт, а/я 652, Хакер**. Обязательно сделай пометку на конверте "**ПИВО inside!**". Так что попил пивка - этикеточку сохрани, а мы тебе подарочек подгоним. Следи за апрельским номером X, все победители обязательно появятся на его страницах.

**За довольно короткий промежуток времени нам удалось последовательно побывать на Бадаевском (кстати, Бадаевский завод - старейшина отечественного пивоварения), Клинском, Останскинском пивзаводах и на пивоварне "Норд-Вест". Нас как агентов X везде встречали с пониманием и поддержкой.**

Здорово, приятель! Ты пиво пьешь? Гм... Вопрос, конечно, глупый. Тут уж, действительно, еще неизвестно, кто кого пивным наукам учить должен. Но есть у меня некоторые сомнения. Например, на тему того, какое пиво ты пьешь и каким именно образом. Мы тут подумали с пацанами и решили, что пора нести свет пивных знаний в кулхацкерские массы. Для этой цели мы посетили московские пивзаводы, протестировали целое море самого разного отечественного пива, употребили внутрь эшелоны сухариков и чипсов и рассказали друг другу миллиарды всяких анекдотов под пивко. Попутно познакомились с интереснейшими людьми, носящими гордые и завидные звания "Главный пивовар" и "Почетный пивовар", узнали, что на пивзаводах работают преимущественно доброжелательные и симпатичные люди и окончательно уверили в магическую силу напитка под названием "Пиво".

Во время подробнейших экскурсий по заводам нам удалось заглянуть в самые потаенные уголки пивоварения, попробовать массу вкуснейшего свежего пива, а о результатах мы расскажем тебе в этом материале. Предвижу твой законный вопрос про самое лучшее пиво. Есть такое пиво! Лучшее пиво то, которое халявное :). А вообще, приз зрительских симпатий мы отдали московскому пиву "Норд-Вест", как самому непастеризованному и неконсервированному, но вкусному и душистому. Это совсем не говорит о том, что другое отечественное пиво хуже. Даже наоборот, Покровский после визита на Бадаевский завод еще долго выставлял в коридоре батареи пустых бутылок "Бадаевского", а Холод выпил все наши общественные запасы "Клинского", любезно предоставленные сотрудниками Клинского пивокомбината. Пришлось нам затариваться "Клинским" вторично, о чем никто не жалеет. Останкинский пивзавод позволил нам приобщиться к разным сортам нефильтрованного пива и оставил неизгладимые впечатления от посещения своих пивных закромов. Отдельное спасибо "Клинскому" за самую продолжительную и самую содержательную экскурсию. Кстати, с "Клинским" мы основательно подружились, поэтому и ты сможешь вместе с нами, вполне официально, попить вволю в течение всего 2001 года. Как говорится - "следите за рекламой" в любимом X :).



SINtez дорвался до каких то кнопочек. Уже что–то хакает :).

## Пиво утром как зарядка – влил его, и все в порядке!

Пиво - это слабоалкогольный, очень сложный по составу пенящийся напиток, получаемый из крахмалистых веществ, проросших зерен (солода) различных злаков с добавлением воды, дрожжей, хмеля и различных ароматических веществ посредством брожения, но без перегонки. Очевидно, что имя первого пивовара установить возможным не представляется, но поблагодарить его мысленно не помешает. По германской легенде изобретателем пива является сказочный король Гамбринус, которого пивовары считали своим покровителем. Реальный прототип патрона пивоварения - герцог Брабантский Ян Примус, энтузиаст потребления пива, убитый в рыцарском бою в 1294 году, видимо, за чужую кружку схватился :). Однако, если смотреть на историю вообще, то первыми пивоварами были древние египтяне, у которых этот напиток был основным. Именно египтяне разработали несколько технологий изготовления пива, которые, к сожалению, так и не дошли до нас полностью.

## Технология

Пивоварение - процесс сложный, в чем-то он сродни шаманству. Первое, что понадобится, - это солод, проращенные, высушенные и выдержанные в хранилище зерна злаков, в основном - ячменя, но бывает и из пшеницы. Солод бывает светлый, темный, карамельный и жженый. От солода зависит аромат и цвет пива.

Подготовленный солод дробят и смешивают с водой, получая затор. Иногда солод заменяют ри-

сом, пшеничной мукой, даже кукурузой, так что не удивляйся, увидев эти ингредиенты на пивной этикетке. В зависимости от способа затирания (настойный, варочный), получается пивное сусло разного состава, из которого потом производят разные сорта пива.

Затор, по готовности, фильтруют и набирают в сусловарочный котел, где кипятят с хмелем. В пивоварении используют шишки хмеля, ответственные за осветление пива и пену. Кроме того, хмель дает аромат, приятную горечь и является естественным консервантом, повышая стойкость пива. Потом сусло еще раз фильтруется, осветляется, охлаждается и поступает на брожение. Тут-то в сусло добавляют дрожжи низового (иногда верхового) брожения. Сусло находится в бродильном танке в течение 7-10 дней при температуре 5-10С. Затем экстракт, очищенный от основной массы дрожжей, дображивает в металлическом лагерном танке (слышал про пиво "лагер"?). Сроки тут самые разные, от 20 до 90 дней. За это время пиво осветляется, накапливает углекислоту и окончательно созревает.

Созревшее пиво очень тщательно фильтруется так называемыми кизельгуровыми фильтрами и разливается в тару. Потом готовый напиток пастеризуется путем нагрева до 50-70С в течение примерно 20-30 минут (температура и время варьируются). Чем выше температура пастеризации, тем больше микробов погибает. Пастеризация значительно увеличивает срок хранения пива, но может отрицательно влиять на вкус напитка.

Открытым остается вопрос о консервантах. Использование консервантов незначительно сказывается на вкусе пива, но остается проблема с их влиянием на здоровье. Смотри на этикетку, если на отечественном пиве не указано, что в напиток добавлены консерванты, то вероятность их присутствия близка к 0, закон обязывает производителей точно и ясно обозначать состав продукта. Несложно сделать вывод о том, что самым вкусным и полезным является непастеризованное пиво без консервантов. И такое пиво в Москве варят, но об этом позднее.

Второй важнейший компонент пива - вода. Вода должна быть мягкой, определенного состава, за которым пивовары пристально следят. Жесткую воду специальными средствами умягчают. Большинство пивзаводов работают на обычной водопроводной воде, которую тщательно тестируют, так что не бойся, пей пиво смело и с удовольствием :).



Самые настоящие пивные баки. ПИВО INSIDE!!!

**Предвижу твой законный вопрос про самое лучшее пиво. Есть такое пиво! Лучшее пиво то, которое халявное. :)**

## Живое пиво

В народе существует миф о неком "живом, нефильтрованном" пиве. Да, такое пиво действительно есть, и нам удалось его попробовать прямо на Останкинском пивзаводе. Но такое пиво, все еще содержащее клетки дрожжей, очень быстро портится и мутновато на вид. Вкус у него специфический, но очень приятный, и валит это пиво почище всяких водок :). Купить его практически нельзя, оно не хранится.

## Миф о бочках в барах

Другой миф - о том, что пиво в кегах (таких металлических бочонках), продаваемое в разлив в барах, значительно вкуснее бутылочного и баночного. Это и правильно, и неправильно одновременно. С одной стороны, в кеги заливают обычно непастеризованное и неконсервированное пиво, перед закачкой (с избыточным давлением) емкость заполняют углекислым газом, так что пиво не имеет возможности окисляться и на него никак не влияет солнечный свет, который губительно действует на бутылочное пиво, которое, к тому же, имеет постоянный контакт с воздухом, а значит окисляется, изменяет свой вкус. Опять же - пиво в баре потребляется из красивой кружки, в приятной компании и несет в себе подлинные ароматы солода и хмеля...

## Споры о бутылках

Предмет особых споров - цвет стеклянных бутылок. Не секрет, что солнечный свет негативно влияет на сохранность и качество пива, так что лучшая розничная тара для пива - коричневая стеклянная бутылка, в крайнем случае пойдет и зеленая, но никак уж не прозрачная. Соответственно, худшая тара - пластиковая прозрачная бутылка.

## А у вас пиво свежее?

Почему все спрашивают - "свежее" ли пиво? Да потому что пиво имеет привычку "стареть", с возрастом





Столько пива не влезет даже в Centner–а! Здесь же его тонна!

проигрывая во вкусе. Вот почему важно пить местное пиво, которое не везли 6 месяцев на оленях, потом неделю на паровозе и сутки на машине, а сварили и сразу отправили в продажу. Т.е. оно свежее и максимально вкусное.

## Как пить?

Выбор сорта и тары - это только начало. Критически важна организация процесса потребления пива внутрь. Пива попить - это тебе не хухры-мухры. Для начала выбери посуду, да так, чтобы она не была пластиковой или металлической, обязательно гладкой внутри. Мешать пиво ни с чем не надо, даже с другим пивом :). Охладить напиток нужно до 5-8С, ни в коем случае не замораживая его и не охлаждая излишне резко. И уж тем более нельзя подогревать замороженное пиво.

Охлажденное пиво аккуратно наливай в центр кружки или лей на дальний борт кружечки. При наливе наслаждайся шапкой пены, можно пожирать ее глазами, вожделея пивко :). Не стоит пиво болтать, размешивать, взбивать миксером и дуть на него. Используй научный подход при питии пива: сначала пей половину кружки, потом половину половины, а потом все оставшееся. Не спеши. Но поторапливайся, а то все без тебя выпьют :).

## Альфа–тестеры

Раньше пиво тестировали так: владелец пивоварни должен был вылить пиво на деревянную скамью, на которую усаживались члены местного магистрата в кожаных штанах. Прилипли штаны к скамье - хорошо, не прилипли - труба :). Сейчас тестирование проходит несколько другим порядком: в чистом просторном дегустационном зале рассаживаются члены комиссии и получают бокалы на ножке, наполненные охлажденным пенным напитком. Сначала они рассматривают и обнюхивают образцы, только после этого пробуют на вкус. Пиво должно понравиться по всем трем показателям. Вкус светлого пива дегустаторы могут оценить как "чистый", "полный", "гармоничный", "выраженный", а темного - как "слабовыраженный", "пустой", "солодовый", "сладковатый". Так что есть все-таки товарищи на вкус и на цвет :).

Цвет пива и пена - это предмет особой оценки, в цвете важны прозрачность и цветовая гамма, светлое пиво должно "блестеть", имея при этом обильную и стойкую пену. Высота пены - не менее 4 сантиметров, стойкость - не менее 4 минут, можно попробовать положить на шапку пены монетку. Если монетка не утонет - пена просто суперская! Отдельно оценивается пивной запах: хмелевой, чистый, свежий, слабый хмелевой, дрожжевой, цветочный, испорченного пива. Чтобы не "надегустироваться", эксперты могут делать перерывы и приобщаться к нежирному сыру и вареному мясу, но никаких перекуров, запах табака напрочь убьет обоняние. После всех этих важных тестов заполняется специальный документ - "Дегустационный листок", который подшивается к заключению о химическом анализе. Попробуй сходить в магазин, взять на тестирование 5-7 бутылочек разных сортов и продегустировать их по-научному, результат, думаю, будет очень прикольным.

**Два альпиниста добрались до вершины Эвереста, решили отпраздновать восхождение пивком. Вдруг рядом голос: «Молодые люди, вы бутылочки не выбрасывайте...».**

## Пара кружек пива с утра – не только вредно, но и полезно!

Какое пиво выбирать для дегустации - это уж ты решай сам. Вся необходимая для принятия решения информация содержится на бутылочной этикетке - это процентное содержание алкоголя и концентрация массовой доли сухих веществ в начальном сусле. Пиво с малым содержанием алкоголя имеет плотность до 5%, средним - до 12%, крепкое пиво - свыше 14%. Да, пивные этикетки имеют свои названия: этикетка основная, кон-




Это, ребята, человек, который владеет главным стратегическим секретом нашей Родины!




Холод, и как это тебя назначили на такую отвутственную должность? Наверное, взятку дал.

трэтикетка и кольеретка на горлышке. Марка пива и цвет дадут представление о степени прожаренности пивного солода и позволят с изрядной долей точности предположить степень получения удовольствия от собственно пития :). Пиво lager - пиво низового брожения длительной выдержки, светлое, с легкой горечью, не крепкое. Надпись pilsner - гарантия наличия в бутылке золотисто-светлого, благородно-горького и душистого пива. Надписи ale или porter напрямую говорят о пиве верхового брожения, то есть пиве достаточно крепком, обычно с легким фруктовым привкусом, горьким хмелевым ароматом и не слабо пенящемся. А Premium - обозначает принадлежность пива к высшей категории качества.

## Лучше пиво в руке, чем девица вдалеке!

Ну, и несколько прикольных фактиков на закуску: один англичанин выпил 25 лет назад 2 литра пива за 6 секунд, а американец выпил, стоя вниз головой, 2 литра пива за 4,49 секунды. Ну, и француз употребил 16 литров пива за 50 минут.

Пиво замерзает при -2С. Каждый третий пивоваренный завод мира расположен в Баварии. Пиво входит в обязательный рацион полярников, работающих на станциях Арктики и Антарктики. В прочные отечественные презервативы входит до трех литров пива.

Пиво радует глаз. Пиво не относится к алкогольным напиткам. Пиво ускоряет обмен веществ в организме, способствует омоложению клеток. Свистя на пивной бутылке, можно подманить лося и прочих парнокопытных. Связанные скотчем четыре двухлитровые бутылки все-таки влезают в рот. Ящик пива приятно позвякивает в сумке. Пиво выводит из организма канцерогенные вещества и снижает риск заболеть раком. Пиво делает жизнь проще. От пива нельзя забеременеть, и оно не хочет завести детей. Но вместе с этим в пиве в огромном количестве содержатся женские половые гормоны. Действительно, после пива мужчинам трудно вести машину и думать :).










# ПОИМЕЙ ХАЛЯВНЫЙ ИНЕТ: НОВЫЙ СПОСОБ

CuTTer (cutter@xakep.ru)




## Дармовой Инет от почтовых служб

Интернет стал привычной штучкой, и теперь вряд ли кого-то можно удивить его использованием. А ведь всего пару лет назад был тотальный балдеж от позорных www-чатов… Ну, а что если бы ты задал вопрос тогда же: знаете ли вы, что такое POP3, SMTP или CGI? В ответ можно было бы услышать лишь тихое мычание. Теперь ситуация несколько исправилась. Но даже сейчас для многих Интернет все равно остается недоступным: кого-то ломает платить свои кровные; кто-то боится пользоваться "халявным" или находится в хронических поисках и выпрашиваниях логинов. Итого все дружным хором сосут лапу, теряя гордое имя "пользователя Интернет". В Америке по-другому: у них уже давно идет практика предоставления бесплатного Интернета. Тебе просто приходится просматривать небольшой баннер, избегая платы за доступ и повременку телефонных компаний. CD и кайфуй - не думай о потраченных часах :). У нас же, в дремучей России, я такого не встречал. Поэтому постоянно приходится что-то придумывать, изобретать. Конечно, есть много способов посидеть на халяву: банальные способы троянить начинают устаревать, расшаренных ресурсов у пользователей становится все меньше и меньше, провайдеры, торгующие по кредиткам dial-up'ом, - прекращают роуминг на Россию… Всегда остается шанс взломать провайдера. Но это, как ты понимаешь, отдаленные мечты для рядового юзера =). Мы поговорим о другом…

## Прокси-мэйлер

В России начинают появляться почтовые службы, которые предоставляет бесплатный dial-up доступ к своим SMTP и POP3 серверам. Пока я знаю только нескольких: www.rambler.ru, www.mailgate.ru, www.e-mail.ru. Мало? А ты напряги свой внимательный глаз и найдешь другие (о чем не забудь со мной поделиться ;). Предоставив такие услуги, сервера дают негласную возможность хитрым способом лазать по www, а также просто качать нужные файлы из Инета. Правда, в любимом IRC или ICQ ты початиться не сможешь, но не горюй - будешь качать mp3'шки =).

Все запросы (http и ftp) будут происходить через специальный mail-proxy, который написан на Перле. От тебя потребуется наличие какого-нибудь шелла. Главное, чтобы там был проинсталлирован Perl и имелась возможность запускать программы в background процессе. Где и как достать шелл, Х писал не раз. Shell тебе нужен обязательно! Если нашел его, то дело в шляпе. Регистрируйся в какой-нибудь почтовой службе. Допустим, ты получил почтовый ящик lamazoid@rambler.ru. Твой логин - lamazoid, пароль - coolnigga, а mail.rambler.ru - это POP3 и SMTP сервер. Также создай второй ящик, к которому программа с шелла имела бы быстрый доступ. Оптимальным вариантом будет, если шелл находится на том же сервере, где и твоя почта. Я ставил эти скрипты на сервере хостинга, где лежит мой сайт, так как при недосягаемом лимите траффика у меня расходовалась только малая его часть. Так что если выделен нехилый трафик, то качать файлы - милое дело.

Предположим, у второго e-mail адреса данные будут такими: server@loading.ru, логин - server, пароль - shiza, POP3 сервер - pop.loading.ru, почта же отправляется через программу sendmail. После регистрации e-mail'ов качай наш Х-релиз - скрипт mailproxy с паги релизов http://www.xakep.ru/articles/releases, там также лежат все исходники.

## Работа у нас такая…

Принцип работы: ты запускаешь у себя на компьютере клиентскую часть (специальная прокся), прописываешь в браузере, чтобы он использовал прокси сервер: адрес - localhost, а порт - 8001. Когда ты пытаешься зайти на какой-нибудь сайт, то запрос отправляется на локальный mail-proxy (localhost:8001), он пересылает этот запрос в виде письма через первый

почтовый ящик (lamazoid@rambler.ru) на второй (server@loading.ru). Второй e-mail постоянно проверяет программа, которая работает в шелле. Прога просматривает поступившую почту, считывает запрос, выполняет его. А уже выполненное (т.е. например, выкачанный сайт фан-клуба некрофилов-любителей поп-музыки “Вышел Децл из тумана” :) она отправляет на первый ящик (lamazoid@rambler.ru). Первый же e-mail, в свою очередь, тоже проверяется на наличие новых писем. Если таковые имеются, то локальная прокся расшифровывает полученные данные и отдает их браузеру. Т.е. весь этот проделанный гимор - останется тебе неведом: настроив эту байду однажды, ты будешь кайфовать в дальнейшем, просматривая любые сайты, без всяческих напрягов! Правда, все эти пересылки приводят к секундным задержкам. Но и это никак не скажется на качестве работы, если ты в первую очередь собираешься качать мегатонные файлы, а не по www-шнырять.

### Как всё это барахло настраивается

Итак, MailProxy ты пускаешь у себя на компьютере, а вот что необходимо изменить в конфигурационных файлах программы: переменная $mail должна содержать адрес второго почтового ящика, $pop и $smtp - адрес POP3 и SMTP сервера первого mail’a соответственно, $password - пароль от lamazoid@rambler.ru. Как этот код выглядит на перле:

```
$mail='server@loading.ru';
$pop='mail.rambler.ru';
$smtp='mail.rambler.ru';
$password='coolnigga';
```

### Шаловливый шелл

Теперь нужно установить серверную часть на шелле. Файл сервер называется server.pl, в нем тебе нужно поменять переменную $mail - адрес первого почтового ящика, $pop - адрес POP3 сервера второго e-mail’a, $password - пароль от server@loading.ru:

```
$mail='lamazoid@rambler.ru';
$pop='pop.loading.ru';
$password='shiza';
```

Закачай этот файл на шелл, поставь ему права доступа, чтобы его можно было запустить (chmod +x server.pl). Далее запустим программу в background процессе: nohup ./server.pl. Теперь программа будет постоянно висеть на шелле. С этого момента можешь сидеть в Интернете на халяву, но есть некоторые ограничения: программа может делать только один запрос одновременно (придется выключить загрузку картинок), также размер файла не может превышать размера почтового ящика (как будто тебе 10 халявных мег не хватит при скачке небольших файликов?). Т.е. описанный способ создан, чтобы только серфить по сайтам и скачивать небольшие файлы. Для того чтобы грузить большие программы, тебе нужно использовать две другие тулзы: filegetter.pl и fserver.pl. С помощью первой программы ты можешь качать файлы по http и ftp протоколу. В случае, если тебе таки достался ящик небольшого объема или сессия dial-up ограничена по времени, ты можешь разрезать высылаемые файлы на куски. Таким образом, получая миниатюрные письма, а не громадины на 50 мег :).

Какие переменные нужно поменять: $mail - адрес второго почтового ящика, $smtp - SMTP сервер:

```
$mail='server@loading.ru';
$smtp='mail.rambler.ru';
```

Если файл весит 2000000 байт, а размер блока 1500000, то вначале пошлются первые 1500000 байт, а потом оставшиеся 500000. Чтобы скачать каждый блок, тебе потребуется любая почтовая программа, например, TheBat! Вначале ты вручную скачаешь все отдельные блоки, только потом ты их соединишь в единое целое с помощью программы con. Принцип работы con лежит в файле con.txt.

Пример загрузки файла
ftp://ftp.data.ru/info/arc.zip:
filegetter ftp://ftp.data.ru/info/arc.zip номер_блока

Если файл меньше размера блока, то можно не указывать его номер. Этот способ немного геморройный. Но ничего не поделаешь: приходится изголяться, дабы получать халяву всегда и повсеместно, а не только за амбаром или в виде уксуса =).

Сами файлы на почтовых серверах вырастут еще на 30%, так как они шифруются uu кодированием. Теперь на шелле необходимо установить fserver.pl. Вот как нужно установить переменные:

```
$mail='lamazoid@rambler.ru'
$pop='pop.loading.ru';
$password='shiza';
$block=2000000;
```

Размер блока должен совпадать в обеих программах. Чтобы сервер функционировал, ему необходим модуль Net::FTP, с помощью которого происходят ftp запросы. Модуль качать тоже на www.cpan.org. На этом сайте вообще очень много полезного.

### На хрена гимор?

Если у тебя хватило воли дотянуть чтение до данной строки, то я с уверенностью мага могу заявить, что ты задался именно этим вопросом: на хрена гимор? Куда проще протроянить десяток ламерков и месяцами доить из них пароли. А тут: надо шелл достать, надо файлики сконфигурить, надо придумать, что закачивать... Ну так вот, мне бы хотелось все-таки попробовать уломать тебя на данную напрягу. Прикидываешь: до твоего дома доползла выделенка, за которую ты ежемесячно отстегиваешь 10-20$ абонентской платы, включающей минимум трафика и сервисов, а дополнительные бабки набиваешь немереным трафиком. Итого, чтобы вдоволь накачаться варезкой, приходится расставаться с зелеными президентами, на которых можно было бы тех же шеллов тучу накупить... Видать, ты забыл про “минимум сервисов”: юзеру полагается бесплатный провайдерский ящик, за входящие письма на который ты ничего не платишь. Естественно: обычный юзерок прогоняет максимум 5 мегов за месяц. Но ты-то не обычный юзер, а хацкер, и тебе полагается прогружать прова не мегами, а гигабайтами. И все это, практически, на халяву! Я уж и не напоминаю про воспетые в начале статьи службы почты с бесплатным дозвоном.

В общем, мой тебе совет - не откладывать эту байду, а сразу начинай ДЕЙСТВОВАТЬ и прогонять немереный трафик назло провайдерам!

### Почтовые службы с dial-up доступом

**mail.ramler.ru**
телефон: 7862202
login: rambler
password: rambler

**www.mailgate.ru**
телефон: 4369754
login: mail
password: mail

**www.newmail.ru**
телефон: 745-7212
login: newmail
password: newmail

**www.e-mail.ru**
телефон: 7846484
login: любой
password: любой

# Шары в Х-стиле, или Legion по-русски

Вадим Марков aka xPoison (root@irctoolz.com), http://irctoolz.com

**“Всем известны возможности ОС Windows 95 по созданию одноранговой локальной сети, позволяющие легко организовать совместное использование дисков и принтеров внутри рабочей группы. Однако лишь немногие знают о том, что эти возможности доступны и в сети Internet.”**

**(с) 1996 Тодд Танненбаум - Network Computing.**

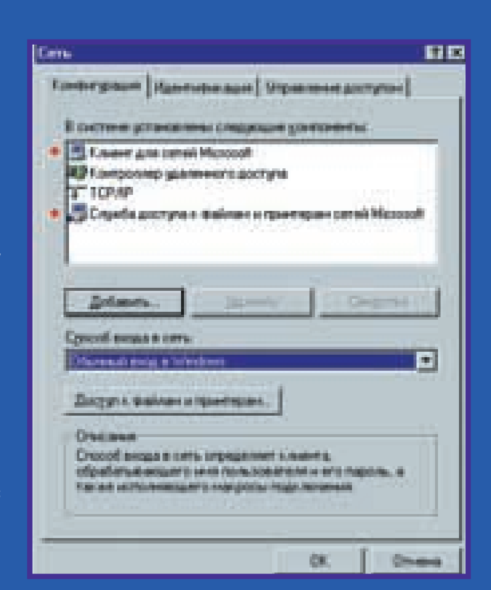
## Так как же проникают на чужие винты?

Сейчас речь пойдет снова о шарах. Говоря языком продвинутых кодеров, в контексте windows, шарами мы называем сервисы, висящие на 137-139 портах и предоставляющие юзерам возможность совместного доступа к дискам, папкам и файлам. Естественно, доступ к чужим disc`ам и файликам может быть использован не только обычным юзарем, но и хакером. Подобные идеи витали в воздухе с незапамятных времен и постепенно воплощались в таких культовых прогах, как “Legion” и “Essential Net Tools”. На дворе Y2K+1 (очередной Санта-Клаус загнулся от холода), а мы рассматриваем продолжение линейки сканеров - xSHaReZ. Это фирменный релиз X, о выходе которого ты мог прочитать в прошлом номере. Итак, для самых маленьких, что же такое shared-ресурсы на практике? У-у-у... а ведь этот вопрос уже давно крутится в твоем незамутненном пивом мозгу? Что потребуется желающему для получения практических знаний в области share: взять пива, достать 2-3 часа доступа в Инет, а затем закачать последнюю версию xSharez с паги X-релизов - www.xakep.ru/articles/releases. Для закрепления теоретических знаний надобно заползти в поисковик и слить найденную инфу по вопросу шаров (shares, netbios, разделяемые ресурсы, 139 порт и т.д.).

## Практические занятия по поиску ламера в Инете

Поехали... Теперь мы попытаемся получить знание о том, как это юзается в Интернете. Все настройки будут рассмотрены для семейства операционных систем под кодовым названием “мастдайка” (aka Windows 95/98), ибо на данный момент они имеют наибольшее распространение у твоих потенциальных жертв.

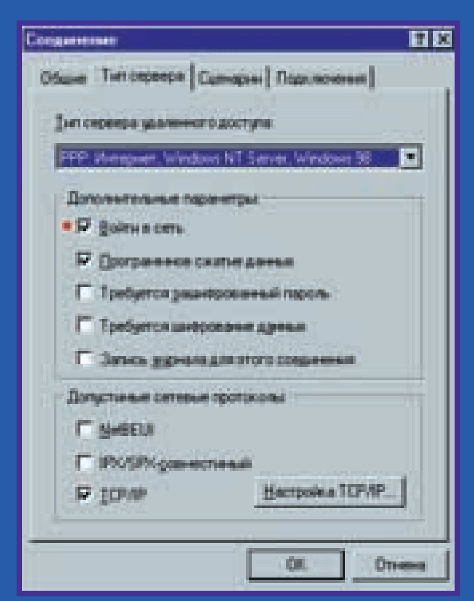
Предположим, что в твоей конфигурации Windows 95/98 установлен стек TCP/IP, а твой комп подключен к Internet через высокоскоростной мопед. Теперь необходимо произвести следующие манипуляции: установить “Клиент для сетей Microsoft” и “Службу доступа к файлам и принтерам сетей Microsoft”. Если ты в локалке с сетевой картой и модемом, и эти службы уже установлены, то стоит проверить, чтобы они были привязаны к модемному интерфейсу. Установка и привязка делаются в “Свойствах сети”, в “Панели управления”. Я даже не поленился и сделал 2 скрина, изображающих настройки сети на моей домашней тачке (вне работы - я заядлый диалапщик), вот один из скринов:




## Что ты можешь получить, грамотно юзая эту прогу

**Чужие диалап и почтовые пароли - это 100%. Не исключено, что это будут пароли перцев, тупо гоняющих траффик на твоем же провайдере.**
**Пароли к более или менее симпатичным ICQ уинам, если атакуемый вдруг юзает аську.**
**Пароли к IRC никам и каналам - ведь ты, как и любой кул-хацкер, зависаешь в ирке каждый день.**
**Различную инфу, лежащую на винте у атакуемого, - да что там говорить: ВСЮ инфу, хранящуюся на винте у жертвы.**
**Лишение свободы на срок до 2 лет по статье 272 (неправомерный доступ к компьютерной информации) - не грейся, это маловероятно.**

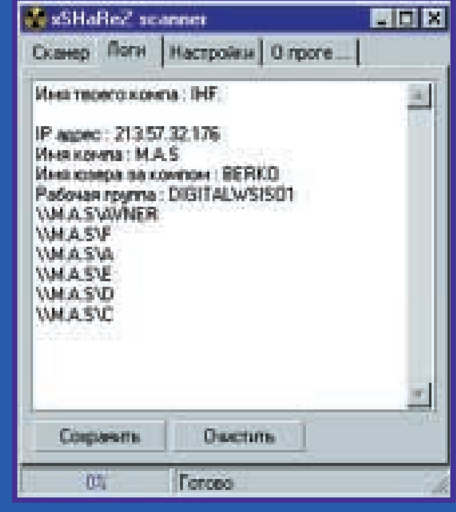
Для особо талантливых красными точками помечены сетевые компоненты, которые необходимо установить. После изменения каких-либо параметров система попросит ребутнуться, можно соглашаться - это не опасно.
На фиг это все? Дело в том, что у потенциальных жертв такие настройки уже сделаны (это и было их главной ошибкой, если не считать появления на свет), и для того чтобы ваши компы подружились и вообще поняли друг дружку, как раз пришлось так напрячься.
Полдела сделано, осталось заставить Windows запускать эти службы при выходе в Интернет, это делается одним волшебным движением: заходим в свойства диалап соединения, выбираем закладку "Тип сервера" и ставим жирную галку "Войти в сеть". Эти же манипуляции проделал и я, чтобы порадовать тебя расположенной ниже картинкой.

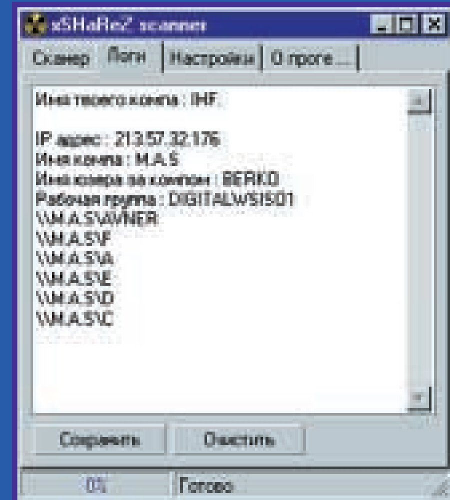



Теперь при каждом удачном коннекте на твоем компе будут запускаться указанные выше сетевые службы, а также комп будет присваивать себе NetBIOS имя, например, "VASYA", "PUPKIN", "LAM3R" и т.д. Имя ты выбирал себе при установке мастдайки, и можешь изменить в любое время на закладке "Идентификация" в свойствах сети. Кстати сказать, если при установке операционки Виндос владелец компа ничего не выбирал, а щелкал грызуном от балды, то имя его компа будет - "OEMCOMPUTER". Это верный признак высококачественного ламера, которых в Интернете гнездится довольно много: процентов 10-15 от всей "шаровой" тусы,обнаруженной мной.

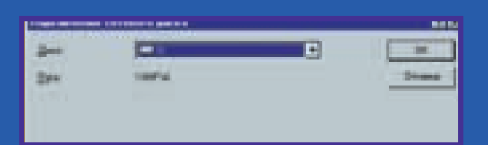
## И вот начинается бой!

Ну что же, вся предвариловка завершена, и твоя операционка теперь вполне сгодится для проведения широкомасштабных атак на толпы ламерюг, населяющих просторы Интернета.
Теперь есть возможность натянуть Васю Пупкина, по IP которого расположены шары. Я заочно представляю, как ты ломишься к своей тачке в надежде поиметь Васю Пупкина. Но... Обломись: Василия уже хакнули. Да и захват диска на первом попавшемся IP может сложиться только при очень большом везении. Посуди сам: далеко не на каждом айпи висит диалапщик, далеко не каждый диалапщик вот так вот просто возьмет и установит необходимые службы, и откроет тебе доступ к своим дискам. В 9* виндах это в состоянии сделать только отборные чайники (с NT ситуация несколько лучше, но сама ось менее распространена среди интересующих нас ребят), каковых, к сожалению, очень мало.
Незаметно мы подошли к цели этой статьи - описанию небольшой программки, которая будет терпеливо перебирать IP адреса и сама отыскивать открытые ресурсы, которые ты сможешь потом использовать по своему усмотрению.
Тулзенка зовется xSHaReZ scanner, самую свежую версию ты можешь найти на паге X-релизов: www.xakep.ru/articles/releases.



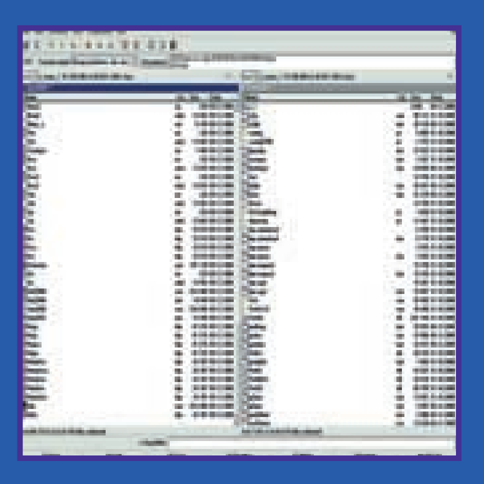




Рекомендуемый прядок действий таков: выбирается диапазон IP (для начала можно пощупать пользователей собственного прова), потом нажимается кнопа "Скан", прога сворачивается, а ты продолжаешь заниматься своими любимыми тусовками в ирцке на irc.dal.net #xakep =). В какой-то момент IRC все-таки надоест, и ты вспомнишь, что что-то там сканил. Развернув программулину, не без удивления ты, очевидно, обнаружишь несколько компов с расшаренными ресурсами. "Вот это удача!" - появятся стандартные положительные эмоции :). Пальчик, уже не стесняясь, тыкает в первый попавшийся диск.



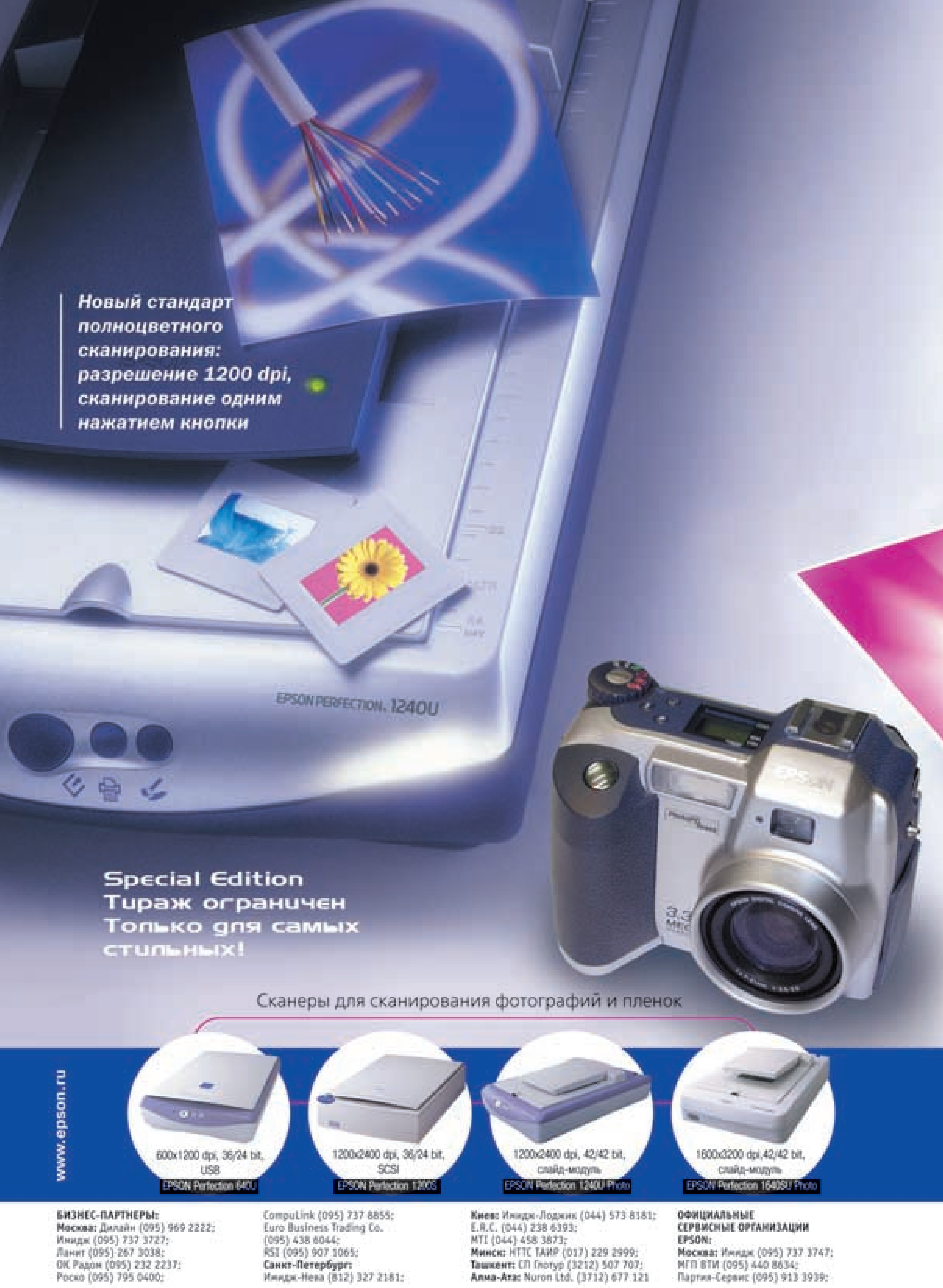
## Берем в рабство ламера

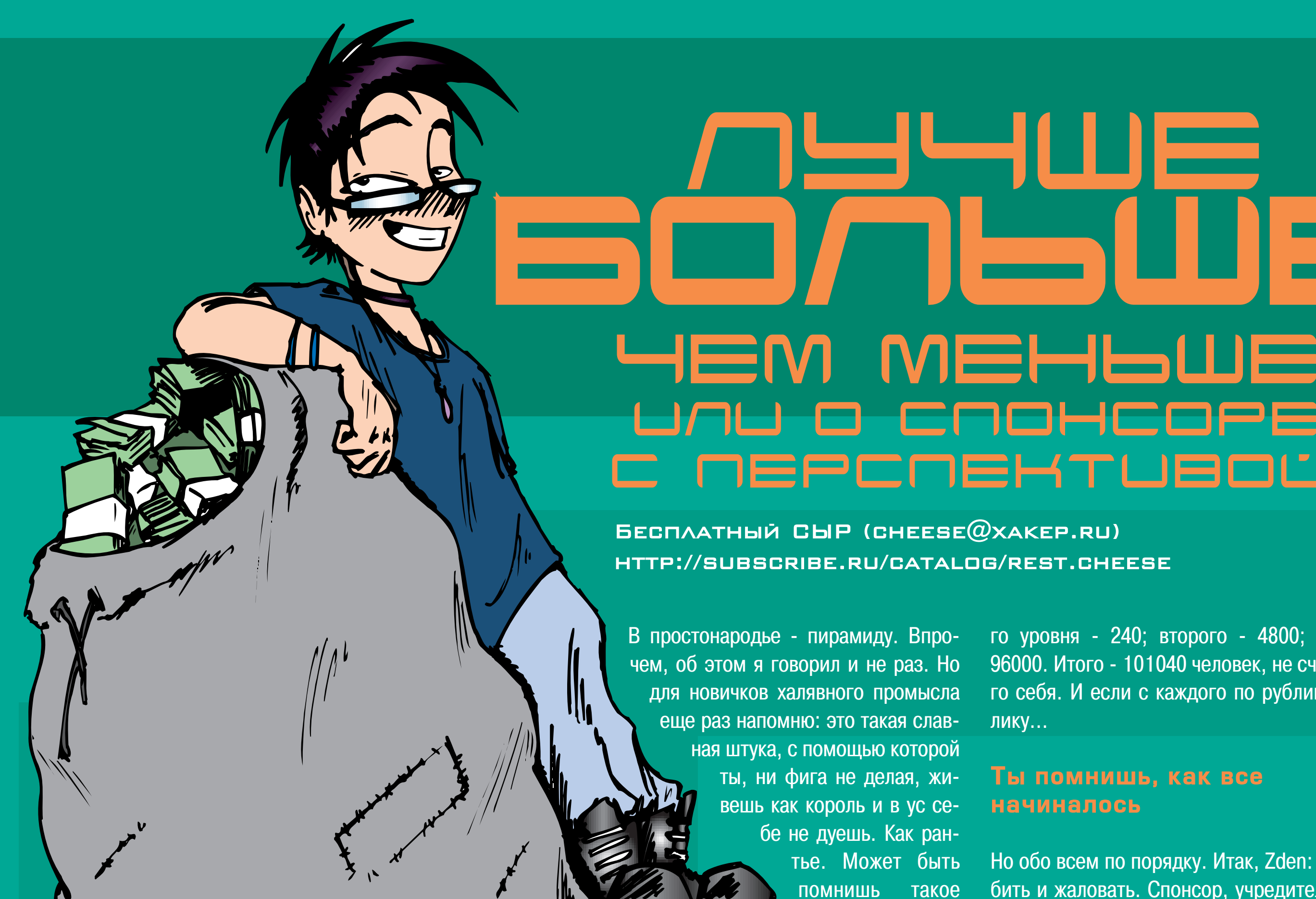
Мастдайка радостно плюется своим стандартным диалогом подключения ресурсов. И единственным легким движением ты становишься обладателем еще одного сетевого диска =). Правда, не всегда все проходит так гладко: запросто может выскочить второй диалог и потребовать пароль =(. Но тут главное не теряться, а настырно жать "о'кей" второй раз. Юзер мог закрыть паролем полный доступ к диску, а "только для чтения" оставить без пароля.
Дело сделано, дальнейшие действия ограниченны только фантазией... Для скачиваний-закачиваний и прочих магических операций я категорически не рекомендую использовать Explorer ("Проводник", типа) и прочие тулзены, имеющие привычку отображать каталоги в виде дерева и рисовать пиктограммы к разным типам файлов. Они будут сильно тормозить весь процесс. А, кроме того, в случае, если "партнер" по ту сторону Интернета вдруг очнется и, от греха подальше, решит вырубить модем, то вся система просто подвиснет на довольно-таки продолжительное время. В свете этого оптимальным вариантом окажется FAR manager или любая другая NC-подобная прога, позволяющая вводить команды MS-DOS. Хотя особых траблов при обрыве не вызывает и народнолюбимый Windows comander.



В FAR`е же процесс выкачивания *.pwl будет выглядеть так: жмется alt+F2, переключается на подключенный сетевой диск (пусть это будет "Z:"), и сразу же видно, где там прячется Windows ("z:\windows"). Далее выкачиваются все интересные файлы - *.pwl (классика), uin.dat (асю снова трахнули), *.ini из папки IRC-клиента (пароли, запрятанные в скриптах, настройки на редирект серверы, соксы и прочее). Да и много чего еще можно стянуть другого: фантазии нет границ :).

**Удачи тебе в хаке! Целуй маму, поливай фикус...**


Новый стандарт полноцветного сканирования: разрешение 1200 dpi, сканирование одним нажатием кнопки
EPSON PERFECTION 1240U
Special Edition
Тираж ограничен
Только для самых стильных!
Сканеры для сканирования фотографий и пленок
600x1200 dpi, 36/24 bit, USB
EPSON Perfection 640U
1200x2400 dpi, 36/24 bit, SCSI
EPSON Perfection 1200S
1200x2400 dpi, 42/42 bit, слайд-модуль
EPSON Perfection 1240U Photo
1600x3200 dpi,42/42 bit, слайд-модуль
EPSON Perfection 1640SU Photo
www.epson.ru



# Лучше больше, чем меньше. Или о спонсоре с перспективой

Бесплатный Сыр (cheese@xakep.ru)
http://subscribe.ru/catalog/rest.cheese

Оптимисты зубрят PHP, мечтая стать "биллгейтсами" (в у.е. эквиваленте, конечно :); ведь и он был когда-то бедным программером). Пессимисты - разгружают вагоны, уповая на день вчерашний. Потому как кушать хочется сильнее, чем зубрить PHP. А реалисты, потихоньку изучая PHP и помаленьку разгружая вагоны, "работают" со спонсорами. Зарабатывая себе не только на день грядущий, но и на... старость. Да-да, ты не ослышался: на старость. Ведь придет она, коварная. Когда ты, угробивший молодость на учебу, а здоровье - на переноску тяжестей (или наоборот?), пошмякивая беззубым ртом, будешь чесать в раздумьях полысевший череп и пересчитывать корявым пальцем остатки своей скудной пенсии. И только тот, кто вовремя подсуетился и "застраховал" свою старость у спонсора, речь о котором пойдет ниже, будет лихо проноситься мимо твоих окон на шикарном Роллс-Ройсе в окружении ногастых топ-моделей и грудастых плейбоевских див. Одной рукой мацая их за узкие талии и небрежно стряхивая пепел дорогих сигар на кожаную обивку лимузина, а другой - опрокидывая в открытую хлеборезку V.S.O.P. коньячок-с. Что, ты о таком даже не слыхивал? Так это все от того, что со Zden-ом еще не имел дел! А зря. И сейчас я тебе объясню - почему.

## Бум!

Чем славен любой спонсор? В первую очередь тем, что поддерживает реферальскую систему. В простонародье - пирамиду. Впрочем, об этом я говорил и не раз. Но для новичков халявного промысла еще раз напомню: это такая славная штука, с помощью которой ты, ни фига не делая, живешь как король и в ус себе не дуешь. Как раньше. Может быть помнишь такое слово из школьного курса истории: живет себе эдакий паразит на свете, party устраивает. Ананасы и рябчиков жрет в немереных количествах. Скотина. И денег у него при этом - пруд пруди: не заканчиваются, хоть ты его трижды грабь подчистую. А все почему? А потому что "пирамида" его питает, деньгами регулярно обеспечивает: обчистили, к примеру, такого парня на корню, вынеся из дома всю мебель, а ему - хоть бы хны! В следующем месяце опять чеков на сотни тысяч... баксов получит, и никаких проблем: новую купит! Так и живет, мучается.

В то же время стать раньте непросто: чтобы сладко кушать и также... э-э, короче, надо вовремя набрать "под себя" изрядное количество рефералов. Потому как 10-20-30 реферов - это несерьезно. Это не для профи. Другое дело - пару тысяч там или сотен. Тысяч, разумеется :). Хочешь сказать - нереально?

Конечно, нереально. Если пирамида 2-х или 3-х уровневая. Но если она 1000-ступенчатая, то очень даже реально. Таких нет- скажешь ты? А вот и есть - возражу я: www.zden.com, к примеру.

И если поработать над этим спонсором, то тысячи, сотни тысяч рефералов в твоем багаже - дело нескольких лет: если ежемесячно привлекать по 20 новых рефералов, причем, каждым участником пирамиды на всех уровнях вплоть до 1000-го колена, то ты уже в первый год станешь министром обороны собственной армии. Смотри сам - примерный расклад только до 3-ей ступени через год активной работы (в идеальных условиях, в вакууме): рефералов 1-го уровня - 240; второго - 4800; третьего - 96000. Итого - 101040 человек, не считая самого себя. И если с каждого по рублику, по рублику...

## Ты помнишь, как все начиналось

Но обо всем по порядку. Итак, Zden: прошу любить и жаловать. Спонсор, учредителями которого стали молодые, а, стало быть, перспективные и переполненные идеями забугорные программеры и маркетологи. Именно они и придумали концепцию Zden-а, а также отыскали под все это дело бабло. В лице толстосумов, выступивших на правах их партнеров и увидевших в проекте гениальную в своей простоте идею: делать деньги из воздуха. Ну, или почти из воздуха.

Дело в том, что заработок на рефералах - это как бы побочный продукт. Он же - доход пользователей, получаемый от основной деятельности Zden-а: киберторговли. Если точнее выразиться, то привлечение рефералов - это лишь замаскированная реклама, призванная расширить торговые ряды их будущего виртуального базара.

Все очень просто: зарегистрировавшись в системе, ты сразу и на халяву получаешь 500 (!!!) мб дискового пространства, предоставляемых компанией для размещения на их сервере любых продуктов твоей киберсамодеятельности. Например, это могут быть написанные тобой программы, скрипты, прочие исходники; или же - оцифрованная музыка, видео, фотографии, тексты, неважно что именно. Главное, чтобы "это" представляло определенную ценность не только для тебя самого, но и для "того парня". Который, заинтересовавшись увиденным, пожелает выкупить у тебя "это". Таким образом, создается прецедент товарно-денежных отношений, базируемых исключительно на продаже того, что нельзя пощупать руками, - виртуальностей. Но с вполне осязаемой конечной целью, связанной с получением реальных денег. Зарабатываемых как продавцом, так и посредником. В нашем случае - Zden-ом: за счет "разницы" по торговле воздухом, рекламы и прочих сопутствующих.

## Поясняю для тех, кто не понял

Например, ты - классный программер и пишешь шаровары, которые у тебя никто не покупает. Одни - потому что они не менее крутые программеры, и которым в лом платить; для них проще "крякнуть" твою прогу, опустив тебя при этом на десяток другой баксов. Другие - потому что не знают, как именно можно рассчитаться - с кредитками-то у нас напряг. Третьи - потому что вообще не ведают о твоем существовании. Короче, причины почему не платят - разные. Итог один: угрохав тучу времени, нервов и прочего здоровья ты как сидел без денег, так без них и останешься.

Можно, конечно, опубликовать свою прогу на www.download.ru. Или же попросить Дмитрия Турецкого с www.listosft.ru об ее раскрутке. Но даже если все получится, и продукт твой пойдет нарасхват, денег с этого ты все равно не поимеешь: тянуть его будут такие же халявщики, как и ты. И в лучшем случае они станут лишь канючить - ну дай, типа, пароль для регистрации, жалко что ли?

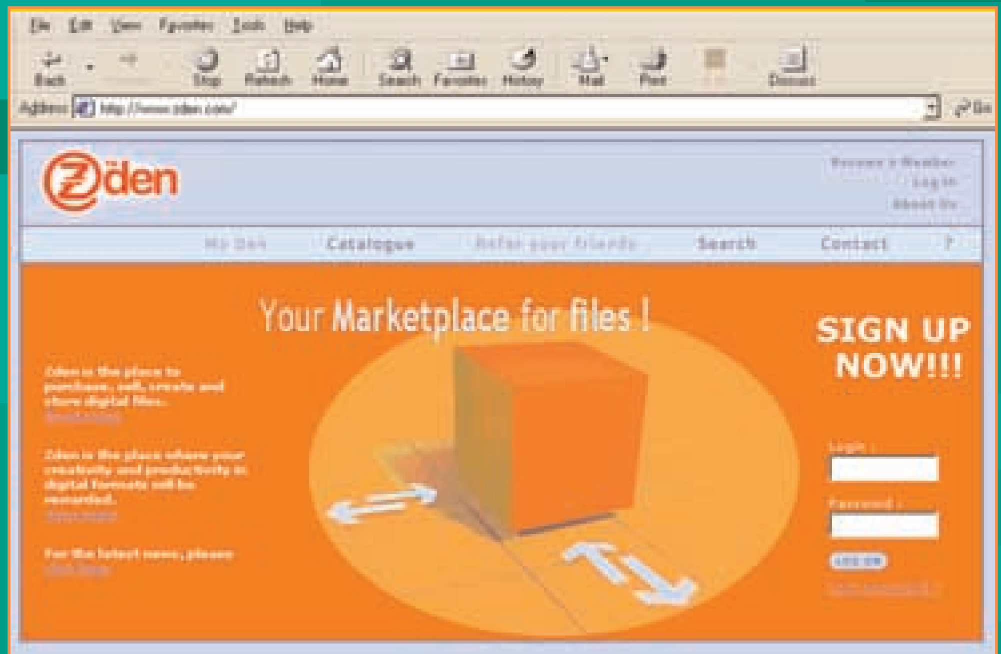
Но есть способ лучше: ты размещаешь свое детище на Zden-е, "крутишь" его малехо (в смысле - раскручиваешь) и ждешь, пока не клюнет клиент. А клиент клюнет. Даже тот, который еще вчера удавился бы за бакс: брат-халявщик. Фишка заключается в том, что для того чтобы купить продукт, ему не надо будет расставаться с реальными деньгами: все расчеты можно производить исключительно "очками" - основными денежными единицами Здена. А отдать безликие очки всегда проще, чем вполне осязаемые грины.

Причем, расстаться с очками намного проще и по сугубо техническим причинам: нажал на кнопку - получил результат. И никакой тебе карточной возни. Мало того, чтобы обзавестись этими очками, совсем не обязательно "покупать" их за у.е.: проще - заработать. Различными способами: например, за счет продажи своего места - да, да, халявные мегабайты можно спускать по спекулятивным ценам! Или же - за счет привлечения новых рефералов. Или - уже продав что-то через Zden и получив за это те же очки. Которые при желании всегда можно "обналичить" - т.е. перевести в обыкновенные американские рубли по стабильному курсу по 1000 очков за 1 бакс.

## Что имеем в конечном счете?

Во-первых, любой и каждый получает возможность заработать. Честно и лихо: продав 100 копий своей программы по 10 долларов за штуку, ты поимеешь в итоге 1000 у.е. (уже сейчас пользователей их системы - около 100 тысяч человек; таким образом, 100 копий - это всего лишь 0,1 процента от общего числа потенциальных покупателей. Их может быть гораздо больше!). Которые ты можешь получить либо "живыми деньгами", либо очками, вложив их после "в дело", прикупив дополнительное место на сервере. Замечу: шансы продать через Zden выше, чем в любом ином месте. Хотя бы потому, что они сами заинтересованы в "движении товаров туда-сюда-обратно".

Во-вторых, имеем универсальное платежное средство. Не хуже, чем webmoney.ru. С возможностями продажи не только своего труда, но и чужого: например, за счет продажи халявного места или софтины товарища по альма-матерЬ.




В-третьих, место можно использовать не только для продажи, но и как "сетевое хранилище". Что есть приятно. Особенно, если у тебя жадный и нудный провайдер.

Но что делать, если ты не программер? Нет повода для печали: несколькими абзацами выше я сказал, что зарабатывать можно на продаже любой "виртуальности". Т.е. "это" не обязательно должно быть программой. Можно торговать и музыкой, и видео, и фотогалереями. Опять же - простой пример: ты - классный фотограф или стрингер. И у тебя куча сенсационных фотографий или видеокомпромата, который с удовольствием купит любое "желтое" СМИ: милое дело все это оцифровать и выложить в Сеть для продажи! Благо - места хватит для любого видео. Равно как и с текстами: рефератами, диссертациями, книжками, инструкциями - всем тем, чего нет у Мошкова :). Хоть ты всю библиотеку В.И.Ленина (бывшую) туда выложи!

## А как же рефералы?

Но начал-то я с рефералов?! Ими же и закончу: должен сказать, что даже самая "светлая голова" не сразу сообразит- что, как именно и кому там можно впарить. В плане продажи. Да и продавать - тоже дело хлопотное: надо всегда быть в форме, иметь котируемый продукт. Так вот, чтобы не терять время зря - пусти корни: начни набор рефералов под себя, чтобы пирамида твоя стала расти и укрепляться. И тогда, вне зависимости от "продаж", ты всегда будешь в плюсе: каждый реферал первого уровня - это 1000 очков в твою копилку. Второго - 500; третьего - 250; последующих 997-и - по 1 очку. Но не забывай: время идет, и если спонсор не загнется, то ты всегда будешь что-то да и получать- с нижних ветвей пирамиды. И через год, и через десять лет. И в глубокой старости: даже если предположить, что на каком-то 500-м уровне у тебя будет тысяч 100 рефералов, то по одному новому рефералу ежемесячно, принесенному каждым из этой "сотни", добавят тебе еще по 100 тысяч очков. А если учесть, что население планеты к тому времени вырастет еще на несколько миллиардов человек, то будет где поживиться и развернутся :).

Кроме того, каждый новый реферал - это бонусное место на сервере. Которое, как ты помнишь, также подлежит продаже. Так что в один прекрасный день ты можешь сбагрить его - все свои 100 гигабайт - и заработать на этом круглую сумму.

## И напоследок – одна новость и одно нравоучение

Новость: спонсор уже произвел первые выплаты пользователям из (цитирую) Andorra, Austria, Belgium, Denmark, Finland, France, Germany, Gibraltar, Greece, Greenland, Iceland, Ireland, Italy, Liechtenstein, Luxemburg, Monaco, Netherlands, Norway, Portugal, San Marino, Spain, Sweden, Switzerland and United Kingdom. Максимальная сумма чека составила (данные на август 2000 года) 535 долларов США.

Нравоучение: помни, по 500 халявных мегабайт получат лишь первые 300 тысяч пользователей. И ты можешь оказаться одним из них. А можешь и не оказаться: наш брат-халявщик времени зря не теряет...

Удачи тебе, коллЭга!



MOOF (MOOF@XAKEP.RU) HTTP://MOOF.DA.RU

# ПРИВАТНАЯ ЗОНА ДЛЯ ХАКЕРСКОГО ВЕБ-ПРОЕКТА!

**Я смотрю, ты уже задизайнерил пагу своего X-клана. Знаешь, что тебе теперь нужно? Освежить дыхание? Без этого также не обойтись, но я о другом: нужно сделать закрытую зону с доступом только для членов твоего мега-клана, чтобы глупые ламосы и злые дяди из ФСБ не разведали твоих революционных планов по взлому сервера НАТО и спасению никарагуанских гиббонов.**

К тому же, там можно создать конфу "для своих" плюс выкладывать новые релизы хакерского софта (опять же только для своих). Твой любимый X, как всегда (прямо как Чип и Дейл :), спешит на помощь: уже садимся всей редакцией и рисуем плакаты в поддержку этих самых гиббонов.

## Что нам стоит хак устроить?

Для начала тебе потребуется хостинг, на котором есть perl и Apache. Причем должна быть возможность использовать файлы ".htaccess" и ".htpasswd" для настройки Апача. Есть ли эти фишки на хостинге, ты узнаешь, прочитав FAQ или написав письмо админу. Примерами потребного нам хостинга могут быть www.holm.ru и www.virtualave.net.

Итак, ты зарегистрировался и получил адрес, типа: http://lamerov.nifiga.net. Молодец, можешь купить себе чупа-чупс. Теперь нужен скрипт, который избавит тебя от ковыряния в документации, написания длинных и непонятных слов в файлах конфигурации. Париться с выбором не стоит: бери "Account Manager LITE 1.05". Бесплатный скрипт, который позволяет делать много всяческих замечательностей для сокрытия каталогов на твоем сервере. О полезностях:

- Можно контролировать процесс регистрации, разрешая или запрещая доступ.
- Удобный веб-интерфейс. Весь процесс администрирования происходит в окне браузера.
- Оповещение по e-mail зарегистрированных пользователей.
- Подстройка скрипта под дизайн.
- Пара приятных фенек.

Скачать скрипт можно отсюда: http://cgi.elite-host.com. Скачанный файл должен называться как-то так: "amlite105NT.zip" или "amlite105U.zip". Распакуй архив к себе на винт. Я не буду тебя грузить всякими скучными исходниками, кто хочет, пусть сам изучает. Мы с тобой лучше внесем нужные изменения в уже готовый, скачанный скрипт.

## Edit

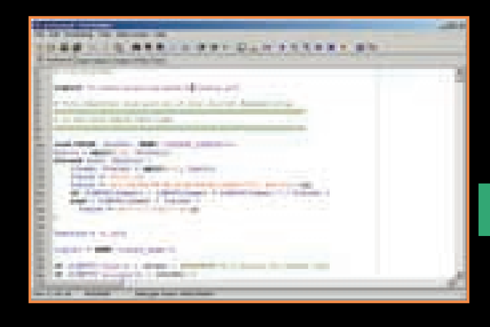
Сейчас мы будем редактировать скрипты. Для упрощения процесса рекомендую производить процесс правки скриптов в Perl Builder`е, скрины по работе с которым размещены чуть ниже.

Узнай адрес, где на твоем сервере находится перл. Чаще всего это: "/usr/bin/perl". Теперь проверь, чтобы в файлах "acctman.pl" и "amadmin.pl" первой строчкой был адрес к перлу и перед адресом стояли значки "#!". Если все это объединить, то должно получиться что-то типа:

```
#!/usr/bin/perl
```

Подожди закрывать эти файлы - еще рано. Посмотри внимательнее на монитор и ты увидишь строку:

```
require "/full/directory/path/to/config.pl";
```



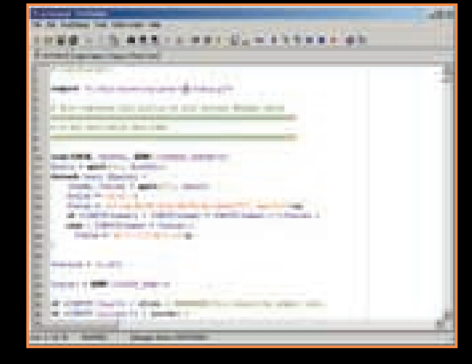
Так вот, удали все лишнее, но помни, что в итоге должно получиться:

```
require "config.pl";
```

Все, эти файлы больше редактировать не будем: их можно закрыть.

Теперь открой файл "amform.htm" и пропиши там адрес к своему скрипту. Было:

```
<FORM ACTION="/cgi-bin/path/to/acctman.pl" METHOD="POST">
```



стало:

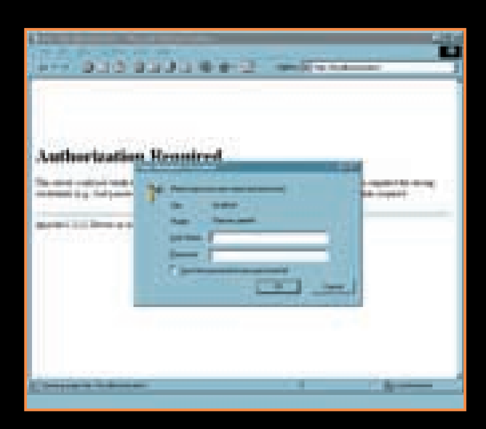
```
<FORM ACTION="http://lamerov.nifiga.net/cgi-bin/acctman.pl" METHOD="POST">
```

Его тоже можешь закрывать, если не хочешь менять дизайн. Я уверен, что тебе захочется это сделать, но как это делать, рассказывать не буду (хе-хе, вот такой я вредный :). Это обычная хтмл страничка, и трудностей тут возникнуть не должно.

## Каталоги

Пришло время разобраться с каталогами. Путь к твоему сайту должны были дать тебе при регис-

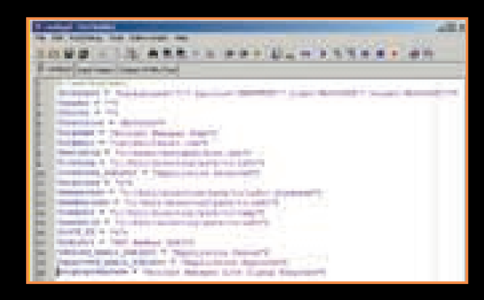
трации. Выглядит он приблизительно так:
/home/l/lamerov.nifiga.net/wwwhome/
Если его зажали, посмотри в ЧаВО, иногда там пишут, по какой формуле его вычислять, или узнай у админа.
Теперь смотри в каталог "wwwhome", копируй файл "amform.htm". Его адрес будет выглядеть следующим образом:
http://lamerov.nifiga.net/amform.htm
Это форма, заполняя которую, юзеры будут регистрироваться.
Теперь создай каталог, если его у тебя еще нет, который надо защищать паролями. Например, в каталоге "wwwhome" сделаем папку "protect". Создай пустой файл с именем ".htpasswd" и скопируй его туда. Обрати внимание: имя файла начинается с точки. Здесь сервер будет хранить пароли пользователей.
И еще один файл, который тебе надо будет создать в этом каталоге, - ".htaccess". В нем напиши:
AuthName "Пароль давай!"
AuthType Basic
AuthUserFile
"/home/l/lamerov.nifiga.net/wwwhome/protect/.htpasswd"
require valid-user
где "/home/l/lamerov.nifiga.net/wwwhome/protect/.htpasswd" путь к файлу ".htpasswd".
Скопируй в каталог "protect" файлы, которые надо защитить. Это могут быть обычные хтмл странички или другие файлы, которые не должны быть заметны чужому глазу.
Теперь, если ты попробуешь зайти по адресу http://lamerov.nifiga.net/protect/, то увидишь окошко с просьбой ввести пароль.




Но пока что ты не можешь попасть в этот каталог. Ведь файл с паролями ".htpasswd" - пустой.

## Конфигурим защиту

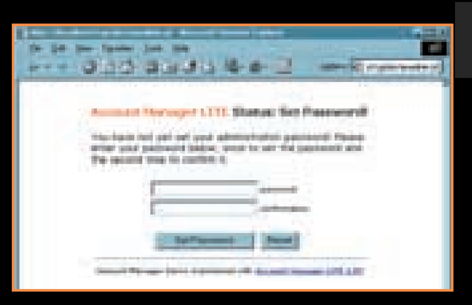
Начинается самое сложное. Можешь взять еще пива или сходить на базу :). Открой файл "config.pl" и немного подправь его. Вот что получилось у меня:
$bodyspec = "background=\"\" bgcolor=\"#FFFFFF\" link=\"#0000FF\" vlink=\"#0000FF\" TEXT=\"#000000\"";
$header = "";
$footer = "";
$fontcolor = "#000000";
$orgname = "Account Manager Demo";
Тут я ничего не трогал и тебе не советую. Потом дизайном будешь заниматься.



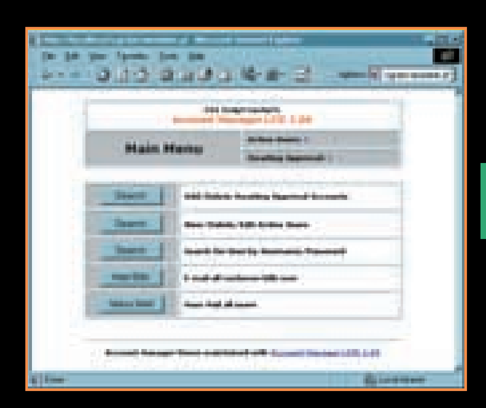
$orgmail = "moof\@xakep.ru";
Мыло свое написал. Не забудь поставить "\" после твоего имени на сервере, где размещена почта.
$tempdir = ".";
Это путь к временному каталогу. Пусть будет там же, где и скрипты. Точка означает текущий каталог.
$mailprog = "/usr/bin/sendmail";
путь к почтовой программе.
$closing = ".";
Путь к каталогу со служебной информацией. Тоже оставляем вместе со скриптом.
$response_subject = "Application Received";
$htaccess = "1";
Тут пока ничего не трогаем.
$memberinfo = "/home/l/lamerov.nifiga.net/wwwhome/protect";
$memaccess = "/home/l/lamerov.nifiga.net/wwwhome/protect/.htpasswd ";
Здесь надо правильно написать путь к каталогу, который требуется запаролить. В нашем с тобой случае это - "/home/l/lamerov.nifiga.net/wwwhome/protect". Его и написали.
#$LOCK_EX = "2";
Эту строку я вообще удалил.
$passfile = ".";
Пароль админа тоже будет храниться вместе со скриптами.
$subject = "ABC Member Info";
$denied_email_subject = "Application Denied";
$approved_email_subject ="Application Approved";
Это тоже не трогаем: окрашено :).
Создай файл "approved.txt". В нем напиши то, что должны получать пользователи по почте, если ты одобрил их регистрацию. Это должен быть обычный текст. И "denied.txt" - в него помещается текст, который предстоит прочитать пользователю, которого ты не удостоил чести регистрации в системе :).
Все что тебе теперь осталось сделать, это скопировать файлы "acctman.pl", "amadmin.pl", "config.pl", "approved.txt" и "denied.txt" в каталог "cgi-bin". И установить атрибуты исполняемых файлов для перловых файлов (те, которые с расширением .pl). Делается это уже знакомой тебе (я надеюсь) по предыдущим выпускам X командой chmod 755.

## К полету готов!

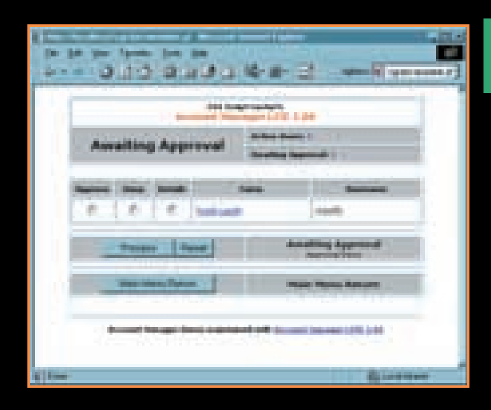
Теперь пришло время запускать скрипт. Открой свой любимый браузер и запусти скрипт "amadmin.pl". Он находится примерно по такому адресу: http://lamerov.nifiga.net /cgi-bin/amadmin.pl
При первом запуске (т.е. клике по этому URL`у), если ты все сделал правильно, тебе надо будет придумать пароль администратора.



Теперь можно попробовать зарегистрировать первого клиента. Делается это из регистрационной формы http://lamerov.nifiga.net/amform.htm. Заполнив все поля, нажми на пимпу "Submit my order". Регистрационные данные добавятся в базу. Теперь загружаешь скрипт администрирования, вводится пароль администратора. Вот мы и попали... нет, не на бабки, а в центр управления.




Вверху написано, сколько всего зарегистрированных пользователей (Active Users) и сколько пользователей ждут регистрации (Awaiting Approval). Управлять из этого центра очень просто и удобно. К примеру, чтобы зарегистрировать юзера, нужно нажать на самую верхнюю кнопку "Search". Теперь виден список злобников, которые ждут своей очереди. За тобой решение: регистрировать пользователя или нет. До вынесения вердикта можно посмотреть подробности регистрационных данных "абитуриента" :).




Разреши самому себе зарегистрироваться и лезь второй раз по адресу:
http://lamerov.nifiga.net/protect/
Вводим имя пользователя и пароль, которые были выданы после недавней регистрации, и если все сделано правильно, то сервер пустит внутрь, и взору предстанут защищенные файлы.
Вот и все дела. И самое главное: не надо геморроиться, расписывая собственную бодягу, если существует такое элегантное решение, как это.



# КАК воевать в локальных сетях

Djzlob (packets@inbox.ru)

**Давным-давно в далекой-далекой локалке бушевали сетевые войны... Ты еще не подключился к локалке? Так быстро подключайся, а если в округе такой еще нет, то быстро езжай на Митьку - покупай вагон 300 метровых бухт, хабы, сетевухи, коннnекторы, обжималку и собирай народ!**

**Для использования почти всех утилит, описанных в этой статье, тебе понадобятся библиотеки libnet и libpcap.**

Подрубился? Ё! Но, как оказалось, в толпе сетевого народа есть не только друзья... Иногда так и хочется сделать что-нибудь гадкое этому тупому лоху из соседнего подъезда ;). Я помогу тебе осуществить эту заветную мечту и расскажу о вариантах атак и методах защиты в сетевой войне.

## ARP Атаки

Когда в локалке несколько машин под управлением WIN имеют один и тот же IP адрес, то в Windows'е вылетает табличка, сообщающая о том, что данный IP адрес используется другим компом и интерфейс будет отключен... А фишка в том, что перед соединением с сетью комп высылает ARP-запрос, получая ответ, что нужный ему IP - занят. В итоге ты получаешь именно это сообщение. Этим можно воспользоваться и удаленно флудить машины, работающие под Win: сотнями окон, которые вряд ли кому-то под силу закрыть... проще перезагрузится ;). Занудно отмечу, что этот трюк прокатывает только в пределах сегмента сети, не ограниченного маршрутизатором или мостом.

Проделать такую операцию достаточно просто, если в твоем распоряжении есть UNIX или NT машина, т.к. только под данные платформы доступна библиотека libnet, позволяющая достаточно просто генерировать ARP пакеты. На самом деле программ такого класса, портированных под NT, не существует, но... это у всех остальных, а у тебя будет!

ЭКСКЛЮЗИВ ОТ ЖУРНАЛА - новый X-релиз под названием Bespredel, который ты можешь выкачать с www.xakep.ru/articles/releases. Имея эту штучку, вместе с libnetNT, хаос можно будет устраивать не только пользуясь *nix`ом ;).

Юниксовые же бойцы качают это добро с:

conflictd - http://c5.hakker.com (требует наличие библиотеки libnet);

havoc - http://packetstorm.securify.com/DoS/havoc-0.1c.tgz

## Анонимность

Как же остаться незамеченным и продолжать творить беспредел в локалке? Существует всего два идентификатора, по которым тебя могут распознать. Это MAC адрес сетевой карты и IP адрес. Сложность изменения данных параметров зависит от операционки, под которой ты работаешь. Если это UNIX, то IP адрес может быть измененным быстро и без перезагрузки, MAC адрес также просто изменить, но не под каждым UNIX'ом... В Linux'е и FreeBSD ты сможешь реализовать этот финт ушами за 1 минуту, но, сидя под OpenBSD, тебе придется страдать огромным гимором :(. Если мы собираемся сниффать локалку и администратор достаточно продвинут для того, чтобы отслеживать пассивные атаки (сниффинг), - придется немного потрудиться. Но мы все равно настроим нашу систему так, чтобы ее никак нельзя было обнаружить в локалке, кроме как посмотреть на хаб - горит ли лампочка около нашего порта или нет ;).

Смена IP адреса

Тут все просто: берем и меняем твой IP утилитой ifconfig:

ifconfig <интерфейс> inet <нужный IP адрес>

Смена MAC адреса

под FreeBSD:

MAC адрес можно изменить также просто - командой ifconfig, набрав:

ifconfig <интерфейс> lladdr <нужный MAC адрес>

Под Linux это делается так:

ifconfig <интерфейс> down

ifconfig <интерфейс> hw ether <нужный MAC адрес>

ifconfig <интерфейс> up

Кстати, первые 3 байта MAC адреса - это идентификатор производителя сетевой карты, например, 00:C0:6F:66:66:66. Такой MAC у сетевых карточек фирмы Komatsu Ltd ;). Так что если интересно, то по этому УРЛу ты найдешь большую таблицу идентификаторов производителей сетевых карт:

http://www.cavebear.com/CaveBear/Ethernet/vendor.html

## ТЕРМИНОЛОГИЯ:

MAC адрес - идентификатор сетевой карты, данный ей производителем, представляющий 48 (6 байт) битное число. На большинстве карточек MAC адрес физически находится в небольшой выступающей микрухе, расположенной около разъемов. Так что в случаях, когда сетевуха сдохла, а MAC адрес необходимо оставить прежний, - эту микросхему можно безбоязненно переставить в новую карточку.

libnet - библиотека, позволяющая достаточно просто генерировать пакеты протоколов ARP/IP/TCP/UDP/ICMP/IGMP/RIP/OSPF. Библиотека доступна для большинства UNIX-систем и также для WindowsNT/2000 (libnetNT - www.eeye.com, не совсем доделанная версия)

libpcap - библиотека, созданная для упрощенного написания программ перехвата пакетов из сетевого потока. В настоящее время эта тулза входит в стандартную поставку большинства UNIX-клонов или доступна для них из пакетов (портов). Если же ты так обломался и не заимел ее, то можешь смело бежать на сайт http://www.tcpdump.org. Большинство снифферов написано с использованием libpcap (например, tcpdump, dsniff, sniffit).

ifconfig - стандартная программа в ОС UNIX, используемая для конфигурации и изменения параметров сетевых интерфейсов.

ARP - Address Resolution Protocol. ARP используется для определения MAC адреса по IP адресу и наоборот. В сетке реально компы определяются только по MAC адресам, и для того чтобы соединиться с машиной, зная ее IP, сетевуха посылает в сеть пакет с запросом типа: "А у кого тут у нас IP-шник 192.168.0.1?". Все молчат, на запрос отвечает только 192.168.0.1 и сообщает свой MAC адрес.

ARP-Таблица. Чтобы не засорять сеть бесчисленными ARP запросами на соответствие "IP -> MAC", полученные ранее результаты заносятся в специальную таблицу. Записи в этой таблице бывают динамическими (часто обновляются) и статическими, которые не меняются ни при каких условиях. Посмотреть arp-таблицу можно командой arp-a.

Netmask - маска подсети. Это 48 битное число, которое характеризует размер сетки. Лучше всего это станет понятно на таком примере: часто встречающаяся маска 255.255.255.240 - означает, что в сети находится (или может находиться) не более чем 16 компов. Как я это определил? А вот как: эта же маска в двоичной записи выглядит как 11111111.11111111.11111111.11110000. В конце видим четыре нуля, т.к. в процессе расчетов адресов маска инвертируется, то у нас вместо четырех нулей остается четыре единицы. 1111 это 16 в десятеричной системе. Вот и все ;). Чтобы так сильно не заморачиваться, я могу порекомендовать прогу IPcalculator (http://www.net3group.com/download.asp). Она может рассчитывать маски, броадкасты и прочую шнягу.

Gateway/гейт (шлюз). Если твой комп направляет пакет внутри локальной сетки, то тут все ясно. А что делать, если надо пульнуть инфу в другую сеть, в Инет, например? А то, что нужен шлюз, через который направится пакет во внешнюю Net.

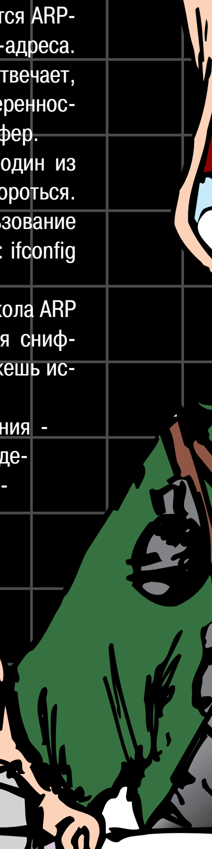
Под OpenBSD:
По идее, MAC адрес можно изменить через bpf'шные sysctl'ы, но это доступно только гуру (да и на фига нам нужны такие напряги?), которые часами копаются в сорцах ядра. Так что для атак можно воспользоваться модулем etherspoof, который позволяет заменять MAC адрес в исходящих пакетах. Он доступен в пакете libnet - http://www.packetfactory.net/Projects/Libnet.
Кстати, перед загрузкой модуля не забудь установить securelevel ядра на уровень 0, т.к. по умолчанию используется уровень 1, при котором невозможна загрузка lkm.
Еще один хороший способ сохранения анонимности - правильная настройка firewall'а. Можно сконфигурировать firewall таким образом, что твоя система не будет отвечать НА ВСЕ запросы: нет ответа на пинг, все порты прикрыты. При таком раскладе уже трудно сказать: есть машина в сети или нет. Если ты используешь Firewall IPfilter, то просто добавь данную строчку "block out all" в список правил и затем заставь ipf перечитать правила.

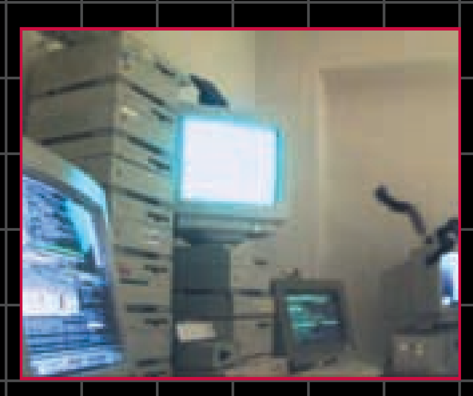
Если ты используешь IPChains, то набери такую пургу:
ipchains -A output -j DENY -s 0/0 -d 0/0
В ipfwadm это будет выглядеть так:
ipfwadm -O -p DENY
А в ipfw это будет выглядеть так:
ipfw add deny from any to any out

Если ты используешь Linux и совсем конченый параноик, то поставь себе патч для ядра Stealth TCP/IP Stack, который сделает твою систему невидимой в локалке. Это повысит твои шансы остаться незамеченным.
http://www.energymech.net/madcamel/fm/

### Определение снифферов

Из существующих в данный момент способов удаленного определения снифферов действительно быстрым и эффективным является ARP метод. С ним, если не предпринято спецмер, вероятность обнаружения сниффера - 99%.
Принцип действия таков: в сеть кидается ARP-запрос на определение IP левого MAC-адреса. Если какая-нибудь машина радостно отвечает, что такого адреса нет, то можно с уверенностью сказать, что на ней запущен сниффер.
Правда, знающим людям (теперь ты один из них) с этим методом очень просто бороться. Надо всего лишь отключить использование протокола ARP на интерфейсе, набрав: ifconfig <интерфейс> -arp
Отказываться от использования протокола ARP на интерфейсе стоит только на время снифинга, т.к. без него ты просто не сможешь использовать iNet.
Еще один неплохой способ обнаружения - DNS-метод. Для обнаружения sniffer`а делается куча запросов на несуществующие адреса, а затем снифается весь трафик на предмет попыток зарезолвить эти липовые адреса в имя машины. К несчастью (кому как ;), это также просто обойти, отключив в сниффере перевод IP адресов в имена (в более-менее нормальных снифферах, таких как sniffit или dsniff, это есть).





## DoS атаки

В настоящий момент реально эффективными DoS`ами являются по-прежнему атаки фрагментированными IGMP пакетами (kod, pimp, voidozer). Кстати, для тех, кто не в курсе: voidozer в исходящих пакетах отсылает информацию о системе, на которой работает атакующий (имя юзера и директория запуска).
Kod - http://packetstorm.securify.com/9907-xploits/windows_kod.txt
Pimp - http://packetstorm.securify.com/DoS/pimp.c
Voidozer - http://www.void.ru/toolz/xplo/29.html
От всех этих атак для виндов существуют патчи. На www.microsoft.com (ВАУ, впервые что-то полезное можно там найти ;) - в поиске просто набираем IGMP).

## Oshare-атака

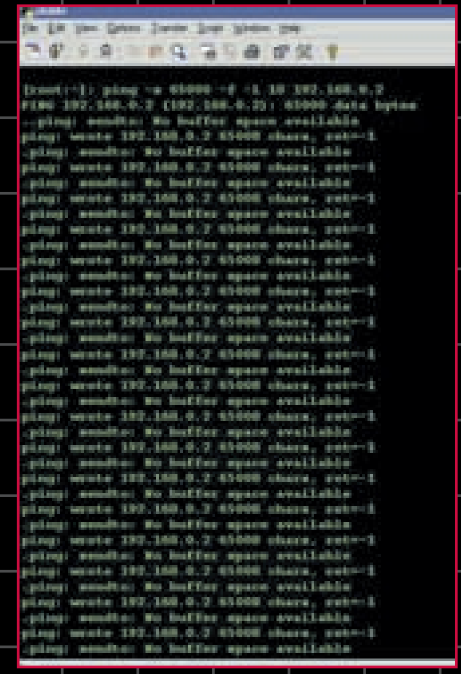
http://packetstorm.securify.com/9901-exploits/oshare_1_gou.c

Достаточно эффективная атака (патч недоступен?), работающая в сегментах сети, не ограниченных маршрутизаторами. Ограничение в зоне работы объясняется тем, что у пакета незаконченная структура и он не может пройти через роутер. Работает только на Linux'e. Как написал автор проги: "Linux не думает, что она умнее программиста" :). Из-под *BSD эта штучка не будет пахать, потому что *BSD системы не позволяют отсылку пакетов с незаконченной структурой.

## Флуд атаки

Флуд атаки по-прежнему остаются эффективными, особенно если у тебя 10-мбитная локалка, дешевые хабы и большие расстояния между компьютерами. В этом случае сильный пинг будет создавать большую коллизию. Плюс к этому, ОС не успевает обрабатывать такое огромное количество входящих пакетов. Например, я пинговал с машины под OpenBSD свой notebook - Celeron433, 32ram, 10mbit PCMCIA сетевая карта, когда на нем был запущен win98se.
Результат: во время флуда машина не подавала никаких признаков жизни (даже мышка не двигалась).
Осуществлять пинг-флуд лучше всего с максимальным размером пакета, который равен 65000, с флагами:
-l (использование максимальной возможной пропускной способности).
-f (режим флуда).

## Опять снифферa!



Я полагаю, ты читал статью в 9-ом номере, где рассказывалось про снифферы... Так вот, далее мы поболтаем немного про снифферы и антиснифферы и добавим кое-чего, что не было отражено в предыдущей статье.
Если хочешь определить, кто же там у вас снифает, кроме тебя, то воспользуйся, помимо уже описанных AntiSniff и Sentinel, бесплатной утилитой neped, использующей arp-метод. Утилита работает на всех платформах, для которых есть библиотека libnet.
http://kalug.lug.net/coding/nettools/neped-libnet.tar.gz

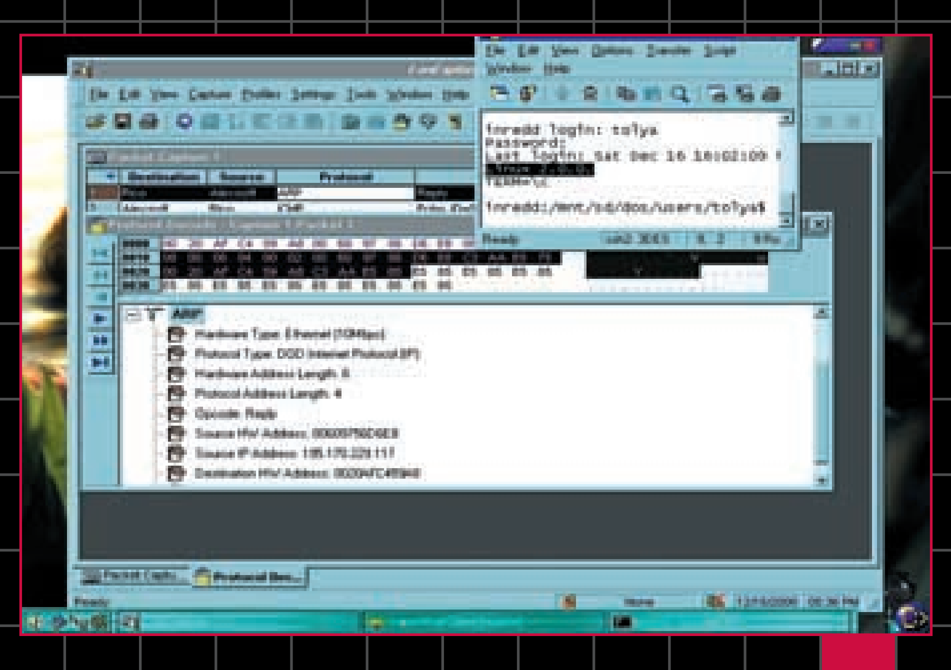
А если, допустим, твою машину взломали, установили сниффер и подменили ifconfig так, чтобы он не показывал, что карта находится в PROMISC режиме? Вешаться? Нет! Скачиваешь фирменную утилиту с паги X-релизов: www.xakep.ru/articles/releases. Lordz называется :).
Главный миф админов локальных сетей, у которых много денег и мало мозгов, таков, что "никто не сможет сниффать на свитчах" (switch-hub). Так вот это - полный бред (почти)! На свитчах можно сниффать, перенаправляя весь траффик к себе, используя утилиту arpredirect из пакета dsniff, про который рассказывалось в 9-ом Х. Теперь пакет dsniff портирован и под Windows. Лежит по адресу http://www.datanerds.net/~mike.

Портировал эту тулзу Michael Davis, который также подарил пользователям Windows порт программы siphon, реализующей технику пассивного определения операционной системы. Это аналог nmap для *nix. http://www.subterrain.net/projects/siphon/

Для сниффинга в сетях, построенных на свитчах, существует несколько методов.

## ARP Spoofing

В момент, когда вражеская машина будет по ARP'у резолвить MAC адрес шлюза, мы можем послать ей в ответ свой MAC адрес, как будто наша машина и есть гейт ;). Шлюз тоже ответит на этот запрос. Таким образом получится, что пакеты от вражеской тачки будут идти одновременно к нам и на гейт, т.е. iNet работает и сниффер без дела не остается ;). Этот метод называется Man in the Middle. Кстати, этот способ может быть использован как DoS атака. Например, удаленно ты можешь сообщить жертве, что MAC адрес интернет шлюза, используемый в локалке, задается тобой как какой-нибудь несуществующий. Соответственно, чуваку на этой машине не удастся использовать Интернет >:). И "доступ к глобальной сети Интернет" он вернет только после сброса arp таблицы или перезагрузившись. Ведь он не знает, как сбросить таблицу ;).



**ЭКСКЛЮЗИВ ОТ ЖУРНАЛА - новый X-релиз под названием Bespredel, который ты можешь выкачать с www.xakep.ru/articles/releases. Имея эту штучку вместе с libnetNT, хаос можно будет устраивать не только пользуясь *nix`ом ;).**

### MAC Flooding

Самый эффективный метод, основанный на том, что свитчи имеют лимит памяти. Т.е. зафлуженный switch не сможет контролировать передачу пакетов и будет слать все пакеты на все порты как самый обыкновенный тупой хаб.

### MAC Duplicating

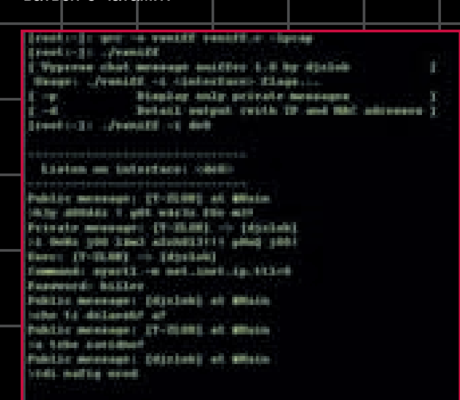
Это метод основан на том, что ты устанавливаешь себе MAC адрес жертвы, трафик, который ты хочешь снифать. Соответственно, все пакеты идут тебе и жертве одновременно. Самое главное - на них не отвечать, а сидеть и тихо дудеть в трубочку :о).

### Routing attacks

Данный метод основан на посылке жертве фальшивых ICMP-редирект пакетов. Таковые используются, например, когда маршрутизатор видит, что до запрашиваемого узла есть более короткий маршрут. При таком раскладе он отсылает клиенту адрес данного маршрутизатора. Мы кидаем жертве данные пакеты с адреса используемого ею маршрутизатора и адрес нового маршрутизатора, которым является наш компьютер. Следовательно, весь траффик от жертвы будет идти через нас.

Отличной утилитой, реализующей данные методы, является:
parasite - http://packetstorm.securify.com/sniffers/parasite-0.5.tar.gz
MiM -
http://packetstorm.securify.com/sniffers/MiM.c
dsniff - http://www.monkey.org/~dugsong/dsniff

Приколы:
Какой чат используется в вашей локалке? Наверняка это Vypress Chat или IRC! Как же поприкалываться с чатами?





Специально для этой статьи я написал программку, которая позволяет тебе читать приватные сообщения Vypress Chat'a. Она доступна для *BSD, Linux и даже под Windows(!) с нашего сайта www.xakep.ru в разделе релизов.
А если же в твоей локалке используется ИРК, то и тут можно пошутить с помощью утилиты irchijack, которая позволяет тебе перехватывать соединения с irc сервером, творить что угодно на сервере от имени этого человека!
Используется она предельно просто: качаем с http://c5.hakker.com/archives/, компилируем и запускаем с параметром в виде ника человека, соединение которого мы хотим перехватить... А дальше делай, что хочешь!
Хочешь читать ICQ сообщения? Dug Song обещает в скором времени добавить в свой пакет dsniff утилиту msgsnarf, которая позволит читать чужие ICQ-сообщения и приваты на IRC. Так что жди >:).

### Приколы с DNS

Как заставить компьютер соседа поверить, что microsoft.com имеет твой IP? Очень просто: качаем с http://adm.freelsd.net/ADM/ набор утилит ADMid-pkg.tgz, компилируем и запускаем:
./ADMsniffID <интерфейс> <желаемый IP> <нужное имя хоста> <тип записи>
(тип записи 1 = TYPE A(имя в IP) или 12 = TYPE PTR(IP в имя)).Вот так мы заставим подумать компьютер Васи Пупкина, что microsoft.com имеет IP адрес 192.168.6.66, когда он попытается запросить это имя.
./ADMsniffID eth0 192.168.6.66 microsoft.com 1

### Итоги

Подводя итог, я хочу сказать, что, ИМХО, самой эффективной операционной системой для данного вида деятельности является Linux, по сравнению с Windows, FreeBSD и OpenBSD. К сожалению, я не могу сравнивать ее с коммерческими юникс-клонами типа Solaris, AIX, UnixWare и т.д.

**Главный миф админов локальных сетей, у которых много денег и мало мозгов, таков, что "никто не сможет снифать на свитчах" (switch-hub). Так вот это - полный бред (почти)!**

Linux позволяет:

- быстро изменять IP адрес;
- быстро изменять MAC адрес;
- отсылать пакеты с нестандартной/незаконченной структурой (что требуется для ДоС атак);
- устанавливать желаемый обратный MAC адрес в исходящих пакетах;
- достаточно просто писать снифферы (все пакеты можно ловить через RAW_SOCK). А под операционными системами *BSD, использующими систему bpf (berkley packet filter), через RAW_SOCK возможно ловить все пакеты, кроме TCP, UDP и ICMP'ей 8-ого типа (echo request).

Короче, кукишь на БЗДЕ, что сделаешь. Всякие разговоры о том, что линух - это UNIX для детей, не совсем корректны ;).

at last... **let the wars begin!**



# РЕЛИГИЯ PHP

Stepan Ilyin aka Step (ilyin@mail.ru)

**В прошлом номере я тебе рассказал об asp. Надеюсь, что ты осознал всю прелесть этого средства программирования. А сегодня я тебе расскажу о PHP. Ты спрашиваешь - что это? Тогда эта статья для тебя.**

## А что такое PHP?

PHP - это интерпретируемый язык для создания активных Web-страниц. Он очень похож на Perl и ASP, но на порядок удобнее их. На данный момент Apache с PHP - самый популярный веб-сервер (на мой взгляд, он работает гораздо эффективнее, чем Apache с Perl!). Кроме того, PHP вполне подходит и для создания полноценных кул-хацкерских баз данных в Инете.

## Принцип работы

Программу на PHP, подобно скрипту на JavaScript, VBScript или ASP, надо вставлять в HTML-файл. Начало и конец программы отмечаются специальными тегами <?php и ?>. Текст вне этих тегов PHP не воспринимает - он передается Web-браузеру "как есть". Сами скрипты находятся на сервере, и их содержимое посетителю сайта просмотреть невозможно (теоретически невозможно, а практически, особенно хацкеру, возможно все =)). Файлы скриптов должны иметь расширение *.phpX (где X - это номер версии php) или *.phtml, иначе сервер проигнорирует все php-вставки в html-документе. При активизации скрипта серверная программа выполняет все команды php, не трогая html-код, и возвращает результат браузеру юзера. В итоге пользователь имеет обычную страницу, отличающуюся от привычных HTML`ов - лишь расширением.

## Как заставить работать php у себя на компе

Если у тебя стоит *nix, то тебе нужно скачать Apache (www.apache.ru) и исходные коды PHP (http://www.php.net/). Затем компилировать Apache и PHP. После этого почитать раздел "QUICK INSTALL" в файле php-3.0.x\INSTALL. Не забудь выполнить все инструкции в этом файле и дописать строчку в конфигурационный файл Apache и прочитать php3.ini, который придется найти в одном из каталогов...

Если же у тебя Windows (Win32), что наиболее вероятно, то я тебе советую для начала поставить старый добрый Personal Web Server от Microsoft'а из дистрибутива OSR2 (или IIS на NT). После инсталляции надо будет внести некоторые изменения в php3.ini, "Окружение" и реестре (это все описано в INSTALL). Далее ты разрешаешь твоему WEB-серверу выполнять CGI из тех каталогов, где будут храниться PHP-файлы. Если при вызове http://localhost/phptest.phtml у тебя промелькивает окошко с терминалом, то это означает, что ты не разрешил WEB-серверу запускать скрипты. Если будет написано "Не могу прочитать входной файл", значит программа php.exe не нашла php3.ini. Если же ты захочешь использовать GD (графическая библиотека для рисования в GIF-файлы), SQL, Cript или другие модули, то тебе нужно будет раскомментировать некоторые строчки в php3.ini. И, главное, придумать, куда скопировать эти DLL`шки, чтобы php.exe нашла их и выполнила php-файл. Я советую положить недостающие DLL в корень WEB-сервера, запретив доступ к DLL-файлам. Также ты можешь пользоваться Header`ом и другими специальными функциями, но это возможно только в случае, когда PHP вкомпилирован в Apache. Пока это возможно только для Apache (Unix). Если появится некий 'PHP.DLL' для Apache (Win32), то и в Windows-сервере можно будет использовать ряд подобных функций.

## Синтаксис php3

Синтаксис PHP очень похож на синтаксис таких языков, как Си, Java и perl. Так что если ты знаком с одним из них, то выучить php тебе не составит труда. Да и даже если у тебя не было опыта кодинга в описанных выше языках - расстраиваться не стоит: прочитав эту статью, ты получишь необходимый минимум.

## Hello world!

Начнем традиционно. Программа "Hello world!"

```
<html>
<body>
<?php
echo "Hello, World!";
?>
</body>
</html>
```

Если сервер правильно настроен, то на экране браузера должна появиться надпись "Hello world". Получилось? Значит пора узнать о переходе от html к php.

Существуют три пути перехода от HTML к коду php:

```
1. <? echo ("это php-код"); ?>
2. <?php echo ("это php-код"); ?>
3. <script language="php">
echo ("это php-код");
</script>
```

Самый удобный и распространенный - это 2-ой способ, но в примерах я постараюсь использовать все три.

Кстати, можно использовать и тэги ASP:

```
4. <% echo ("Тэги ASP"); %>
```

это так, на всякий случай - может пригодиться.

## Написание команд

Команды могут быть написаны внутри тэгов либо по одной, как показано выше (варианты 1, 2 и 3), либо группами, отделяясь от друг от друга символом ";" (без кавычек)

```
<?php
$a = 1;
echo $a;
?>
```

Лишние символы пробела, табуляции и новой строки игнорируются. Это нужно для того чтобы форматировать блоки программы PHP для большего удобства чтения. Регистр написания имен функций значения не имеет.

## Переменные

Имена переменных начинаются с символа $.

```
<?php
$a = 3;
$A = 7;
?>
```

Регистр написания имен переменных имеет значение. Так $a и $A - абсолютно разный расклад.

PHP поддерживает следующие типы переменных:

- целое число (Integer);
- двойной точности с плавающей запятой (Double);
- символьная строка (String);
- массив (Array);
- объект (Object);
- Pdfdoc (только если допускается поддержка формата PDF);
- Pdfinfo (только если допускается поддержка формата PDF).

Тип переменной можно не определять. Ибо это потребно лишь в нескольких функциях. Для инициализации (определения) переменной необходимо присвоить ей значение. Это просто, хотя тут есть нюанс:

```
<?php
$a = 1; - заставляет переменную $a стать переменной типа Integer
$b = 2.3; - заставляет переменную $b стать переменной типа Double
$c = "step"; - заставляет переменную $c стать переменной типа String
?>
```

## Комментарии в php

Язык php3 поддерживает комментарии:

```
<?php
/* комментарий */
// комментарий
```

```
?>
```

### Инициализация массивов

Переменная рассматривается как массив, если к ее имени добавляется [значение].

```
<?php
$a[3] = 10;
?>
```

Надо также заметить, что элементы массива пронумерованы, начиная с 0, а не 1.

Массив может быть инициализирован двумя способами:

Последовательно присваивая значения

```
<?php
$a[] = 2; // $a[0] = 2
$a[] = 3; // $a[1] = 3
?>
```

Или используя конструкцию array().

```
<?php
$xakep = array('SINtez','SideX', 'Centner', 2poisons',);
?>
```

Кстати, чтобы узнать количество элементов в массиве, можно воспользоваться функцией count(). Например,

```
<?php
$xakep = array('Step','Cutter');
print count($xakep);
?>
```

выдаст 2.

### Операторы

Вот перечень математических операторов, поддерживаемых php.

```
<?php
$a = 2 + 1; // Сложение
$b = 2 - 1; // Вычитание
$c = 2 * 1; // Умножение
$d = 2 / 1; // Деление
$e = 2 % 1; // Деление по модулю
$f = ($a + 1) * $b + $c / 3; // Поддержка скобок и порядка операций
?>
```

Конечно же, php поддерживает логические операторы. Они необходимы для определения "истины" или "лжи" каких-либо условий.

```
<?php
$a and $b; // И. Истина, если и $a и $b - истинны.
$a or $b; // Или. Истина, если или $a или $b истинны.
$a xor $b; // Исключающее или (либо). Истина, если или $a, или $b истинны, но не оба сразу.
! $a; // Не (отрицание). Истина, если $a - не истинна.
$a && $b; // И. Истина, если и $a, и $b - истинны.
$a || $b; // Или. Истина, если или $a, или $b истинны.
?>
```

Не забудь про операторы сравнения, позволяющие сравнивать два значения.

```
<?php
$a == $b; // Равно. Истина, если $a равно $b.
$a != $b; // Не равно. Истина, если $a не равно $b.
$a < $b; // Меньше. Истина, если $a - строго меньше, чем $b.
$a > $b; // Больше. Истина, если $a строго больше, чем $b.
$a <= $b; // Меньше или равно. Истина, если $a - меньше или равно $b.
$a >= $b; // Больше или равно. Истина, если $a больше или равно $b.
?>
```

### Циклы

В php используется 2 вида циклов.

1. С использованием команды for

```
<?php
for ($i = 1; $i < 4; $i++) {
print "I read this magazine $i days.\n"; }
?>
```

2. С использованием while.

```
$i = 1; while ($i < 4) {
print "I have eaten $i bagels today.\n";
$i++;
}
```

Результат обоих примеров одинаковый:

I read this magazine 1 days.
I read this magazine 2 days.
I read this magazine 3 days.

### Cookies

Для создания и модификации куки в php используется функция setcookie(). При обращении к этой функции можно использовать разное количество передаваемых ей аргументов. Вот пример обычной куки.

setcookie('name', 'Step'); // создается кука name со значением Step

А вот если тебе понадобится, чтобы кука исчезла в определенное время, то надо использовать третий аргумент при обращении к функции setcookie - количество секунд от начала 1.01.1970 до момента ее удаления (во, маразм!). Могу тебя порадовать: самому тебе секунды считать не придется, потому что в php для это есть специальная функция mktime(). Вот примерчик с кукисом, который должен исчезнуть в начале 2002 года.

```
<?php
$kick = mktime(0,0,0,1,1,2002);
// использование mktime - mktime (час, минуты, секунды, число, месяц, год)
setcookie('name', 'step', $kick);
?>
```

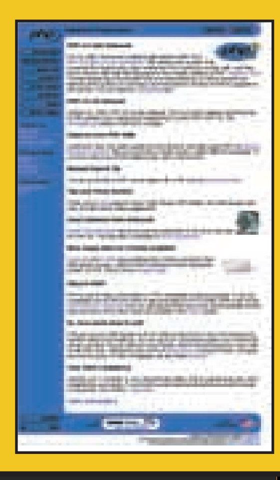
### Выводы, выводы...

Из этой статьи ты можешь почерпнуть лишь азы php-программирования и понять, что собой представляет этот самый php. Я рассказал лишь об элементарных вещах. Хотелось бы рассказать больше, но, увы, - не могу, потому что про php можно писать и писать (так никакого журнала не хватит). Так что если ты надумал продолжать изучать этот язык программирования, то могу посоветовать бежать на вышенаписанные сайты и черпать оттуда инфу для продолжения своего сегодняшнего начинания.

Ты не собираешься заниматься web-кодингом и считаешь, что программирование вообще на фиг не нужно хацкеру? А ты глянь: сколько сейчас развелось ДЫРЯВЫХ php-скриптов, с помощью которых можно натянуть любой незащищенный сервак. И если ты захочешь таки порутить систему через рассматриваемые уязвимые скрипты, то без минимальных знаний, подаренных статьей, - однозначно не обойтись!

Ну да ладно, бывай. И до встречи на php-форумах и irc-php-каналах.

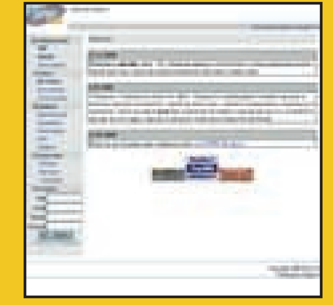
## Дополнительная инфа по PHP



**http://www.php.net/**
**Это сайт-легенда. Если ты знаешь английский, то тебе, в принципе, никакие другие сайты и не понадобятся. Самый подробный и лучший (!) учебник по php. Советую...**

**http://php3.agava.ru**
**Отличный сайт о php. Описание, уроки, скрипты, форум, статьи, ссылки. В общем, must visit!**

**http://www.php-club.dp.ua/**
**Клуб php-программистов! Куча документации, статей, ссылок и хороший форум.**



**Это далеко не полный список. Если ты чего-нибудь не нашел, то иди на www.list.ru. И по разделам: компьютеры->программирование->веб-программирование->PHP. Там будет ОГРОМНАЯ коллекция ссылок на php ресурсы с русским описанием. Так что могу тебя заверить, там ты найдешь все, что тебе надо.**

# HACK-FAQ

Horrific (hack-faq@xakep.ru)

**Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты знаешь о ней. Это мне поможет ответить на твои вопросы, и указать твои ошибки. И не стоит задавать вопросов вроде "Как сломать www-сервер?" или вообще просить у меня "халявного" Internet'а. Я все равно не дам, я жадный :).**

## А можно ли свалить с копыт Linux?

На вопрос "можно" я всегда отвечаю: "возможно все, вопрос только во времени". Твой случай не исключение, потому что даже HI-END техника в руках ламера превращается в груду металлолома. Когда я ставил Red-hat 6.2, то я его вешал чуть ли не каждый день. Оказалось, что видюшник был дырявый. После его замены nix побежал без проблем. Если в твоем железе есть дыра, то любая ОСЬ будет виснуть. Но если nix стоит на хорошем железе, то его не сможет подбить даже Гастелло :). Короче говоря, при наличии прямых рук *nix-ы не падают.

## Все хвастаются, что Linux непобедимый, а я хочу написать прогу, которая повесит его. Подскажи что-нибудь.

Как ты посмел? У тебя хватило смелости замахнуться на святое :)? Горячий паяльник мне в задний проход, но я не признаюсь, как это можно сделать :). Уж лучше я расскажу тебе, как можно похоронить окна. Для этого не надо много ума в программировании. Достаточно обратиться по неправильному адресу памяти, и программа вылетает. А если ты попытаешься редактировать запрещенную или не существующую области памяти, то окна разлетаются вдребезги. Для редактирования желательно написать собственную прогу. Но если нет в этом деле больших познаний, то можно воспользоваться любой прогой редактирования содержимого памяти. Линух такой лажей не возьмешь, хотя некоторые из старых версий вылетали от неправильного обращения к памяти. Для тех, кто на педали, повторяю "НЕКОТОРЫЕ" и "СТАРЫЕ" версии.

## А можно ли убить сервер типа yahoo или какой-нибудь еще более крутой? Как мне кажется, там достаточно крутая защита.

Против лома нет приема. Там, где нельзя пролезть мозгами, всегда можно прошибить дыру головой. Где-то полгода назад несколько крутых серверов были зверски изнасилованы, в том числе и yahoo. Это произошло простой атакой "отказ от обслуживания". За один час на несколько популярных серваков было вывалено столько дерьма, что никакая защита с ним не справилась. Даже если сервак и выдерживает такой натиск, к нему все равно пробиться невозможно. Поэтому выгодней его перегрузить, чтобы он чистеньким продолжил ожидание следующей порции грязи.

## Что такое атака "отказ от обслуживания"?

Это когда на сервак посылают немереное количество абсолютно бесполезных запросов, желательно требующих больших расчетов. Сервер начинает издавать зверские звуки и мерзкие запахи, пытаясь усвоить все приходящее. Но так как он не успевает, приходится отказывать в обслуживании честным гражданам и заниматься ерундой.

## Мы с друзьями попытались завалить один не очень большой сервак глупыми запросами, но он продолжал работать. Почему не произошел "отказ от обслуживания"?

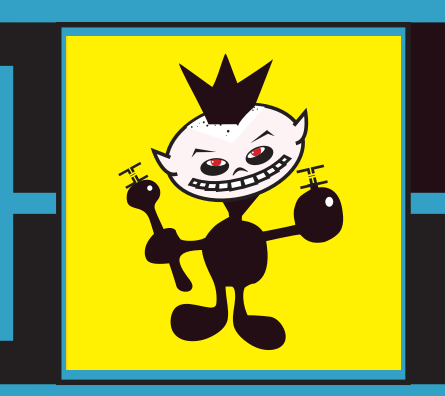
Вас было только двое? Если да, то твоего папу звали Папа-Карло, и он сделал тебе вместо рук деревянные заготовки :). Простую атаку с двух IP-адресов может остановить даже Windows NT. Если с одного и того же адреса приходит очень много пакетов, то такой адрес просто игнорируется. Так что сервер ты не сможешь уложить даже в партер, не говоря о лопатках или вилах. Единственное, что можно сделать с 1-го или 2-х IP - это засрать трафик на канале сервера. Но для этого тебе понадобится достаточно быстрая выделенная линия, желательно в два раза шире, чем у сервера жертвы. В этом случае ты будешь просто играть в пинг-понг, направляя кучу ненужных запросов, а сервер их будет просто отбрасывать. А понт здесь в том, что сервак будет жив, а канал загажен. Перегруженный канал - это тоже результат, потому что в этом случае маршрутизаторы начнут кричать "Караул" и отказывать в обслуживании. Если вы захотите вдвоем убить именно сервер, то понадобятся более интересные запросы, чем посылка глупостей.

## Меня никогда не интересовал взлом. Но недавно я узнал про хакера, который взломал сеть правительства США. Меня это задело. Как можно повторить этот рекорд? Очень хочется посмотреть на их секретные документы.

Залезь на крышу многоэтажного дома и прыгни головой вниз. Результат будет один и тот же. За простой взлом сервера тебе максимум грозит несколько лет тюрьмы. И то, если тебя захотят искать, что бывает очень редко. За пару безобидных взломов вообще никого не ищут. А вот за просмотр секретных документов твою задницу на Британский флаг порвут. Так что если не хочешь увидеть свой труп в криминальных новостях, то забудь про эту затею. Если взламываешь, то знай предел своему любопытству. А лучше держи ноги в тепле, а пиво в желудке :).

## Что можно сделать, подключившись к серваку через 21 порт?

Поцеловаться с админом в засос :). Многие не совсем понимают предназначение портов. Ща объясню. На сервере есть сервисы (проги), которые для своей работы открывают порты. Когда ты подключаешься к порту, то ты обращаешься к сервису, открывшему этот порт. Это значит, что через 21-й ты коннектишься к проге и делаешь все, что она тебе позволит. На 21-м пальце, тфу, порте, чаще всего сидит FTP-сервер, поэтому ты сможешь подключиться к нему и выполнять FTP команды. Запускать их непосредственно на порт неудобно, поэтому воспользуйся FTP-клиентом. Не забывай, что открытый порт -



это не значит открытый доступ. Тебе еще придется пройти этапы авторизации, приватизации и материализации.

## Как ламаются проги?

Слово “ламать” происходит от латинского слова “лам”, что означает “мой отец - Папа Карло” :). А для того чтобы лОмать (обрати внимание на вторую букву О) проги, нужно хорошенечко знать ассемблер. Так что обработай руки напильником, чтобы заусенцы не мешали, и начинай читать книги.

## А у тебя есть исходники какой-нибудь проги, которая отключала бы кнопку “RESET”. Очень нужно сделать так, чтобы ламер не смог перегрузить комп, когда начнется format C:

А исходники проги, которая выдергивает шнур компьютера из розетки, тебе не надо :)? А может сразу и крышку с системного блока снять по нажатию на клавишу “ESC” для большего эффекта :)? Братан, ты переработал за компьютером, и тебе пора перегрузиться. В принципе, это возможно, но не все материнки такое позволят. Тем более, если на ней есть надпись “made in Хочу вижу, Хочу нет”. А брэндовские матери делают это каждая по-своему. Так что лучше забудь про эту идею, а просто спрячь format так, чтобы его не было видно.

## На днях мне друган рассказал о своем гении друге, который написал следующую прогу: Если чел сидит в Инете, она рвет соединение, а при вторичной попытки залезть “прослушивает” модем и получает login&password!!!! Я, ессено, не поверил :). А щаз засумневался... Плиз, подскажи, может это я торможу??? :)

Да, наверно тебе пора сменить тормозную жидкость :)? Если эта прога стоит у жертвы, то она относится к разряду рядовых троянов. Только тогда не могу понять, зачем прерывать связь, вылавливать ввод логина и пароля? Не легче ли просто отправить pwl файл куда следует и спокойно расшифровать его? Если она стоит у прова, то зачем мучить бедных юзверей. Не легче ли скачать себе сразу файл паролей всех абонентов. А если она стоит у того чела на компе, и он пронюхивает модем удаленно, то это чёс. Нельзя пронюхать модем, пока не установилось соединение с провом. А соединение появляется после проверки пароля. Для того чтобы этот способ сработал, надо перепрограммировать АТС, чтобы звонок приходил на хакера. Но я думаю, что до этого никто не доходит.

# КТО ходит в гости?..

Kiron R (kirohn@mail.ru)



**Вообще-то придти в гости - уже большое западло. Но уж если это случилось, тебя пригласили, и ты обзавелся планами хорошенько повеселиться, лучше начать подготовку дома (дня за два до часа У).**

Когда будешь непосредственно готовиться, перечитай эту статью, тут пара беспредельно ценных советов по выживанию среди нудно настроенных гомосапиенсов, скучной музыки и невразумительного состояния всей тусовки вообще.Специфика предстоящего мероприятия состоит в том, что за учиненную тобой проказу отвечаешь не ты один, если вообще отвечаешь. Т.е. если все пройдет удачно, то эту вечеринку будут потом долго вспоминать как внеочередную пятницу тринадцатого или четверг тридцать второго... Но вернемся к самому мероприятию. Это праздник жизни, и всем должно быть по сценарию весело. Но только почему-то все не так, на душе скребут кошки, некуда себя деть, вокруг постные трезвые рожи... Существует масса способов поднять настроение окружающим за счет опускания других.
Вот некоторые из них:

### Приколы, проводимые самостоятельно

Тебе нужны: спички, изолента, петарды, ножницы, бумага, пакетики искусственной крови (в Детском Мире, отдел розыгрышей и приколов), пиротехническая ракетница на 8-12 ракет (где-то 10-15 р. на любом рынке), клей, хлороформ (придется искать через друзей, в аптеке просто так не продадут), противогаз (можно респиратор), рыбий корм, два сникерса и вообще все, что можно незаметно пронести.
Помни, реальный западлостроитель всегда хороший актер, если хочет жить =). И перед выходом на сцену прорепетируй перед зеркалом невинную мину на лице.
Каждый театр начинается с вешалки, как и та халупа, в которую ты ввалился. Ты как настоящий джентльмен пропустишь всех вперед и разуешься (разденешься последним). Не забыв положить искусственную кровь в обувь, смазать клеем перчатки и все, на что ляжет глаз и до чего дотянутся руки.
Поздоровавшись, цельная куча твоих друзей и не менее большое количество товарищей пойдет звонить домой мамочкам-бабушкам с целью сообщить, что, мол, добрались и все в порядке. Как бы не так! Ведь сзади притаилось само чудо розыгрыша в твоем лице. Пока кто-то говорит, подойди и сзади крикни в трубку:
- Федь (Вась, Мих, Вов...), ты там наблевал в кухне - надо убрать...
Варианты:
- ...Трусы хотя бы одень (отдай).
- Героин у тебя? Или совсем наркотиков не осталось?
- Гони стольник, раз проиграл, карты - не шутка!
- Ты обещал(а) пол-литра выпить, там налили уже...
- Проститутки приехали, иди встречать!
- Опять шприцы грязные!
- ...(Твой вариант)
Злая шутка, представь реакцию на другом конце провода. А в целом смотри по ситуации.
А потом мило попросись помогать на кухне - готовить и разносить. Думаю, не надо объяснять, зачем это нужно, ты и так самый крутой в игре “положи в еду соседу” (если читал предыдущий номер Х).

### За столом

Далее традиционное застолье. Это огромное поле для деятельности ждет только тебя. Наклонясь за упавшей вилкой, можно реально вер-

шить чужие судьбы. Например, хорошо смотрятся дерущиеся за столом человеки как раз во время очередного тоста за дружбу, которым ты склеил скотчем (изолентой) кромки штанов или смазал их клеем (в этом случае более конкретный эффект "приставания").

**В туалете**

Когда остальные пойдут в туалет, постарайся быть в числе первых. Вся санитария здесь совмещенная, и, сделав свое нехитрое дело (смазать стульчак феналгоном, подумал ты, это слишком заезжено), плесни хлороформом на полотенца и прысни по углам дезодорантом. Выпивший не слишком много ничего, кроме собственных носок, как правило, не чувствует. Выйди, пусти следующего(щюю). Жди результата минут пять-семь. Результат обычно красив - звук падающего тела - паника рядом с туалетом и минус один дверной замок.

**На балконе**

Ты дочитал до этого места. Значит, не убежал готовиться или уже вернулся. Продолжим.
Во время перекура на балконе возьмись за бельевую веревку и скажи соседу что-нибудь типа: "А тебе слабо такой мертвый узел связать?". Беги на кухню. Врывайся туда с криком "Там Витя (Петя, Саша) вешается!!!" В опустевшей кухне заимствуешь бутылку масла, дрожжи, яйцо... И вообще, незачем тащить с собой из дома то, что можно позаимствовать прямо на месте.

**Телевизор, монитор**

Маслом надо протереть экран монитора-телевизора, сервант. Теперь на них никто не посмотрит. Но не выливай все - оно тебе еще очень пригодится. Отказавшись от попыток разглядеть что-нибудь сквозь стекло монитора, народ опять попрется в туалет (или куда ж еще?). А там ты уже положил дрожжи в ковш унитаза, полил их маслом и посыпал чем-то крупно рубленным, типа гороха. То же самое в раковине, в ванне... Итог - стопроцентная заблеванность. И если кто спустит воду в толчке, пожалеет.

**Групповой приколизм**

Если ты попробовал все, и никто ничего не заметил, значит можно переходить на следующий уровень - приколодеяния, совершаемые в группе, т.е., как минимум, вдвоем. Найди себе более-менее трезвого единомышленника и вперед.

**Сектанты**

Берем китайские - индийские - чукотские дымовые палочки (их еще ароматными называют, продаются в магазине "Путь к себе", м. Белорусская). Зажигаем. Хорошенько надымив в какой-нибудь комнате, залезаем туда вместе с сообщниками. Один самый-самый помощник идет приглашать других посмотреть. При звуке шагов начинаешь читать молитву (можно компьютерную), твои знакомые дружно имитируют выход в астрал, в шкафах звенит посуда (положи туда пейджер, включи вибрацию и пошли 20 сообщений с повтором через 2 минуты), и вот тут-то начинается полет твоей собственной фантазии: показываешь на кого-нибудь пальцем, "я знаю, кто ты на самом деле!". И все в таком духе. Повторяю, это не теория - это работает, при умелом исполнении вызывая подчас реальный страх, особенно у мало знакомых товарищей и почти у всех девушек. Особо могут помочь ритуальные знаки, письмена на открытых участках лысины, разноцветные контактные линзы и т.д. и т.п.

**Шпионы**

Представь ситуацию, ты мило болтаешь с какой-нибудь девушкой, сидя в небольшой компании, она замечает на твоей руке пластырь. На вопрос: в чем дело и откуда, отшучиваешься - "бандитская пуля". Отходишь за бутылкой или еще за чем. В это время заранее подговоренный приятель вешает ей сказку про суперагентов местного разлива (про тебя!!!), по его виску ползает лазерный прицел. Вернувшись и как бы невзначай заметив это, ты подкрадываешься к окну, задергиваешь штору и как ни в чем не бывало продолжаешь разговор. Девушка реагирует адекватно. При умелом подходе - девяносто процентов, что она твоя. Ингредиенты:
пластырь - 10 см., друг-подставник - 1 шт., секретное китайское световое оружие типа указка лазерная - 1шт., товарищ на соседнем дереве (гараже, заборе), который и будет светить - 1 шт., контрацептивы - по усмотрению (лучше побольше).

**Висельник**

В западлостроительном спецномере X показывалось, как симулировать повешенье. Договорись с кем-нибудь, он будет повешенным. На вечеринке, где все пьяные (ну, если не пьяные, то подвыпившие), это производит гораздо более сильное впечатление, т.к. народ не сомневается, что либо среди них исламские террористы (это может подтвердить записка на теле), либо повешенный реально (был) пьян. Подергивания ака судороги это подтвердят. Содержание записки на теле: Ля иля иль Аллах, вариант - Аллаху акбар или даже по-русски: умри неверный, Кеша - ты следующий.
Этот трюк делается так: под одежду протягивается ремень (а не веревка) подмышками, с захватом поясного ремня. А под него один ремень через грудь-плечо, так чтобы вид был будто тебя за шею привязали... Грудной пояс - это чтобы одежду не оттопыривало.
Отдельно вяжется "галстук" - веревочная незакрепленная петля с узлом-фиксатором - чтоб не затягивалось больше чем надо. Держущая веревка крепится к плече-грудному ремню с легким захватом "галстука". Разумеется, тебя, как любого уважающего себя висельника, должно перекосить (а как иначе - наверное, видел по телеку) при повисании. Не забудь про слюни (ака пена изо рта) и подергивания (ака судороги). Да и глаза спрячь в брови - это эффектнее.
Тренироваться в присутствии 2 (двух - минимум) сильных людей и то на чучелах.

**На утро**

Думаю, суть ты уловил. Теперь о тех наворотах, когда все проснутся.
Самый распространенный казус: зайти в ванну, переключить на душ, навести его на себя и уйти. Все, один "умытый" есть.
Мой любимый прикол. Заходит в кухню только что проснувшийся "больной", просит чего-то, рассола наверно. Пробует рассол - а там водка, пробует обычную кипяченую воду из чайника - и там водка, Пробует какое-нибудь "Буратино" - ну тот, что с вечера заныкал, там, конечно, тоже водка, он к крану, воды нет (вентиль, перекрывающий воду, обычно находится под раковиной, да ты и сам уже догадался)... Лепота! При умелом обращении с фотоаппаратом у тебя есть шанс получить компрометирующий суперснимок: твой друг, лакающий из бачка унитаза. Ну, ты когда воду перекрывал, забыл про этот бачок.
Нужно: разбавить водкой все что можно. И заметь, разбавить, а не разлить. Кое-кто еще перца добавляет.
Кровь! Как много в этом звуке... А ведь у тебя остались еще пакетики с краской!!! Заходишь к еще спящим вповалку девушкам, аккуратно так - на цыпочках, и капаешь "кровью" на постельное белье, в районе куда дотянешься. Не волнуйся - эта кровь отстирается. А вот впечатления у проснувшихся девушек, боюсь, останутся навсегда.

**Как сматывать удочки**

Главное - успеть смотаться до начала "разбора полетов" и отклейки обуви от потолка...
Уходи как можно тише. И быстро. И не забудь замести следы. Можно веником, который потом случайно заберешь с собой, - оставшимся будет труднее убираться.
Напоследок подстава хозяина. Презервативы, если останутся, сунь на самое видное место - в мусорное ведро, именно туда заглядывают мнительные предки в первую очередь, когда возвращаются. А следы крови на постели? А мертвый узел на бельевой веревке?
Есть о чем подумать и что обсудить...
А после можно сдать фотопленку в проявку, простирнуть одежду и написать мне, что и почему не получилось. И забыть о той квартире - там еще долго ничего не будет организовываться.

**Злключение**

Надеюсь, из этой статьи ты почерпнул не только новые зверства, но и бесценную информацию о том, как от них уберечься. Помни, все, что нужно, у тебя наверняка уже есть, и главное среди этого - твоя богатая фантазия-смекалка.

Напоследок рекомендуемая литература.
Мусульманину о религии. Казань., 85
Хроника серийных убийств. С-П., 97
Кама-Сутра. М., 98 (издание для военных, - с картинками)
Журнал Хакер. Спецвыпуск № 3.
З.Ы. Не пропей свое актерское мастерство.
З.Ы.Ы. Лечу запои. Мылом. Недорого.
Kirohn@narod.ru

# МЕЧТЫ И





ОДНАЖДЫ ХОЛОД
РЕШИЛ РАССЛАБИТЬСЯ И НЕМНОГО ПОМЕЧТАТЬ





ОТМАХНУТЬСЯ НЕ ПОЛУЧАЛОСЬ, ФАНТАЗИИ НАСТУПАЛИ

Синтез в роли мечты Холода
Холод в роли Холода
Оператор Доктор Код

Dr.Cod@xakep.ru Y2K

# ВАНТУС

НО В ГОЛОВУ ПРИХОДИЛИ СЛИШКОМ ИЗВРАЩЕННЫЕ ЭКЗОТИЧЕСКИЕ ФАНТАЗИИ





ОН СТАЛ СОПРОТИВЛЯТЬСЯ И ПРОСНУЛСЯ

# Казаки: Европейские Войны.

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xakep.ru)

К тому моменту, когда ты будешь читать эти строки, у тебя уже появится диск с Лучшей Стратегией Года. Ну а если не появится, то ты его обязательно купишь ПОСЛЕ прочтения этой статьи. А может быть, тебя сподвигнет на это наш рейтинг Казаков в Зале Суда. А может быть, это будут восторженные отзывы друзей и знакомых. Или скачанная тобой демо-версия. Или даже просто тот факт, что об этой игре часто и много говорят.



Все. Так или иначе, появление Казаков - это событие не только в российском игровом сообществе, но и во всем компьютерно-геймерском мире. Еще бы - игра позиционируется ни много ни мало как могильщик всей серии Age of Empires вместе с не родившимся еще AoE 3. Действительно ли она так хороша, как о ней говорят - это мы сейчас выяснять не будем. Ты наверняка прочитаешь кучу обзоров в игровых журналах или в рунете. Если хочешь знать наше мнение, просто загляни в Зал Суда. Мы сейчас сделаем по-другому: попробуем развести разработчиков Казаков, украинскую команду GSC Game World, на такие откровенности, которые ты не найдешь в других журналах. Сразу предупрежу, что я приготовил для них пару довольно каверзных вопросов. Впрочем, читай сам и ты узнаешь о Казаках все, что ты хотел о них знать, но боялся спросить :).

**Хочу начать с такого вопроса: каково ваше отношение к Age of Kings (да и вообще к серии Age of Empires в целом)? Один человек, играющий в Казаков, может подумать, что AoE является для вас эталоном, другой решит, что вы отправили детище Microsoft и Ensemble Studios на свалку истории. Что вы думаете об игре, на вечное сравнение с которой обречены ваши Казаки?**

**GSC:** Наше отношение к серии AOE положительное - это интересные игры, профессиональная работа, отличный маркетинг. Союз хороших разработчиков и мощного издателя, который подошел к изданию игры "с головой", дал прекрасные результаты.

AOE1 была игрой, в которую мы играли больше года, практически всем офисом. На тот момент это был прорыв в жанре, и мы ставим ее в один ряд с такими шедеврами, как Warcraft 2 и Total Annihilation. Все следующие игры серии я считаю чистым выжиманием M$ денег из популярной марки, так как даже вторая часть была практически тем же самым, что и первая, но с косметическими изменениями.

Не буду лукавить - AOE 1 оказал на нас влияние. Список игр, повлиявших на нас, можно дополнить Warcraft 2 и Total Annihilation. (AOE2 я намеренно не упоминаю, так как она вышла позже того момента, когда Казаки были готовы процентов на 70, и уже не могла как-то повлиять на разработку.) Но все же Казаки не калька с этих игр и не винегрет, где всего понемногу. Мы с самого начала хотели сделать масштабную историческую стратегию, дать игрокам максимум свободы в их стратегических и тактических замыслах, постараться усилить значение тактики. Такого не было ни в одной RTS до выхода Казаков, за исключением, возможно, Shogun.

> Слово "казаки" известно на всех континентах, так же как русская водка или агент 007.

Казаки только внешне похожи на AOE. Я думаю, что тот, кто некоторое время проведет за Казаками, почувствует, насколько отличается игровая система Казаков от AOE.

В глубине души мы уверены, что, после выхода Казаков, AOE 3 как классического сиквела уже не будет. Брюсу Шелли придется поломать голову над чем-то новым, что бы удивило игроков.

**Последний кадр заставки это объятая огнем карта Европы. Если внимательно присмотреться к той части карты, которую занимает Россия, можно увидеть очень забавную вещь. На карте фигурирует город... Kirov. Почему Киров? Ведь карта изображает Европу XVII века! Это умышленный "прикол" или просто чей-то недосмотр?**

**GSC:** Вы нас поймали. Да, это наш недосмотр. В кадрах заставки использовалась карта, которая сделана под 17-18 века на основе современной карты. Мы много экспериментировали с качеством сжатия заставки и кодеками, поэтому было много вариантов заставки. В какой-то момент мы заметили, что в заставке современные названия городов, и сделали новый вариант заставки. В спешке перед записью мастер-диска мы недосмотрели, и в игру попал вариант заставки с современной картой. Вот так на карте России Киров появился двумя веками раньше :).

**Что осталось за бортом процесса разработки? Наверняка у вас было что-то, что вы просто не успели или не смогли внести в игру. И если такие нереализованные идеи были, то почему они так и остались нереализованными?**

**GSC:** Часть идей, особенно которые появлялись на последних этапах разработки, не была реализована в Казаках по причине банальной нехватки времени. Например, за бортом остались возможность рыть окопы и укрепления, анимированные деревья, возможность постройки мостов через реки, более сложная тактическая модель сражений, ну и еще ряд идей. Но это не значит, что мы на что-то махнули рукой, чтобы облегчить себе жизнь. Основная причина того, что многие даже очень перспективные игры не увидели свет, является неспособность команды разработчиков привести в соответствие свои идеи, количество которых постоянно растет, со своими возможностями закончить игру к определенному сроку. Тот, кто не чувствует этой границы, рискует никогда не закончить игру. Об этом нам часто говорили опытные разработчики и издатели. Поэтому месяцев за девять до релиза мы уже не вносили в игру ничего нового.

**А были ли фишки, которые вы внесли в игру, но потом от них**

# Украина нагибает Америку.

**отказались? Почему? Посмотрели и решили: “Нет, это не катит…”?**

**GSC:** Да, например, абордаж кораблей и боевые построения кавалерии. Мы отказались от этих фишек, чтобы не делать игру еще сложнее. Казаки и так достаточно сложны. Некоторые зарубежные журналисты так и писали - игра для тех, кому AOE 2 кажется слишком простым.

**Наверняка в процессе работы над игрой у вас были какие-нибудь смешные, странные, нелепые моменты. Можете поделиться?**

**GSC:** Самой забавной была ситуация с названием игры. Изначально мы планировали, что игра будет иметь два названия. Одно для нас - Казаки, другое для них - European Wars: Warlord’s Style. Но издатель сказал, что Казаки - это супер-название. На вопрос почему, он ответил, что слово “казаки” известно на всех континентах, также как русская водка или агент 007. Так игра во всех странах будет называться Казаками.

Ну а нелепые - мы уже говорили об этом чуть выше, про Киров на карте :).

**Украина RULEZZ или в игре она такая же, как и все остальные страны? Описание кампании за Украину очень напоминает газетные передовицы советских времен про “угнетенный свободолюбивый народ” и “кровожадных агрессоров”. Был ли соблазн сделать Украину заведомо сильнее других стран?**

**GSC:** Да, соблазн сделать Украину самой сильной был, но мы нашли в себе силы не идти на поводу у националистических чувств. Украина одна из трех полностью уникальных наций и имеет много недостатков - она не может перейти в 18 век, и, соответственно, не имеет юнитов 18 века, отсутствуют башни, каменные стены, фрегаты и линкоры, пехота, но, несмотря на это, Украина все-таки сильный противник, особенно в начале игры. События в украинской кампании, как и в остальных, построены на реальных исторически фактах. А про Украину действительно не скажешь, что ей сильно уж везло в последние лет этак 900.

**Есть ли в игре так называемые “пасхальные яйца” (easter eggs)? Если есть, можете раскрыть хотя бы парочку читателям Х?**

**GSC:** Наших любимых рецептов в игре вы не найдете, но, например, то, что стрелковые юниты с вероятностью 4% убивают любого юнита с первого раза, наверно, мало кто знает.

Мы хотели бы, чтобы к нам в офис на Новый год приехал наш президент и сказал: “Ну вы, мужики, молодцы. Благодаря вашей игре столько народу о нашей батькивщинi узнает”.

**Что ожидать в аддоне, сиквеле? И вообще, какие мысли насчет продолжения?**

**GSC:** Для add-on мы планируем сделать пять новых наций - Бавария, Дания, Швейцария, Рим и Венгерское королевство. Также появятся новые юниты у наций из оригинальной игры, а также флот конца 18 века - классический стопушечный линкор, новый фрегат, экзотические турецкие патрульные суда и венецианские галеасы, бомбический кечь, гроза пиратов и контрабандистов, военный куттер. Будет даже чудо инженерной мысли 18 века - боевая подводная лодка. Четыре новых кампании, 5 одиночных миссий, 10 исторических сражений. Появятся новые виды и типы ландшафтов, новые виды растительности и природных элементов.



Также появится редактор. Про вторую часть пока сказать ничего не могу - секрет. Скажу только, что мы готовим много интересного и настроены снова всех приятно удивить.

**А какие компьютерные игры нравятся вам самим? Какие жанры, какие тайтлы?**

**GSC:** Ярко выраженных жанровых предпочтений нет, кроме, возможно, симуляторов - среди нас нет ни одного поклонника симуляторов. Наверное, самые любимые игры - Warcraft 2 (2000 :)), Total Annihilation, AOE, Counter Strike, Diablo 1,2, Fallout, Master of Magic, Heroes of Might&Magic, NFS 4,5.

**Что бы вы хотели получить в подарок на Новый год?**

**GSC:** Мы хотели бы, чтобы к нам в офис на Новый год приехал наш президент и сказал: “Ну вы, мужики, молодцы. Благодаря вашей игре столько народу о нашей батькивщинi узнает.” А еще мы хотим увидеть Казаки в TOP 100 на первом месте.

**Чем вы занимаетесь кроме разработки игр? Какие у вас хобби, увлечения?**

**GSC:** В свободное время, которого катастрофически мало, играем в паинтбол, ну и мотоциклы, музыка, настольные карточные игры, компьютерные игры, кино.

**Как возникла мысль о создании такой игры? Соревновательный дух "мы можем круче AoE" или это было что-то другое? Почему вы выбрали именно этот исторический период, как формировались самые первые идеи? То, что получилось в результате, похоже на то, чего хотелось в самом начале?**

**GSC:** Соревновательный дух с AoE не являлся смыслом разработки игры. Такое чувство появилось где-то в середине разработки, но все равно мы не ставили перед собой задачу обогнать и перегнать.

Еще в то время, когда мы были твердо настроены писать Warcraft 3 для Blizzard, мы обдумывали идею своей игры. В основе задумки лежало наше убеждение, что недостатком многих классных стратегий является лимит в 200-250 юнитов и игровая система, построенная вокруг этого лимита, которая уж слишком ограничивала игроков. И мы решили делать масштабную стратегическую игру, где игроки могли реализовать практически любые стратегические и тактические замыслы, а не ограничиваться rush-ами и боями отрядов по 20-30 человек. Выбор исторической тематики был быстрым и однозначным, так он значительно выигрывал по сравнению, например, с фантастической или фэнтези тематикой. Выбор исторического промежутка был также однозначным. Средневековье - время, когда войны напоминали рыцарские поединки, и более ранние время не подходило для нашей задумки. Конец 16 века, начало 17 века - время, когда на смену армии с рыцарским кодексом приходила армия нового типа с регулярными войсками, а в сражениях могли участвовать десятки тысяч человек. Именно это время ближе всего соответствовало по духу нашей задумке. Да и, к тому же, тогда произошло много интереснейших исторических событий, которые во многом определили нынешнее мироустройство.

А судить о том, что было в самом начале и получилось сейчас, вы можете, посмотрев на эти два раритетных скриншота, которые датированы концом 1998 года.

**Вы уже знаете реакцию Microsoft, да и вообще западного игрового мира, прессы на Казаков? Какие у них преобладают настроения?**

**GSC:** Реакция Microsoft нам неизвестна. Западные журналисты достаточно тепло встречают игру. Сейчас игра вышла у нас и в Германии, поэтому известна реакция только российской, украинской и немецкой игровой прессы. Российской и украинской прессе игра понравилась. В Германии первые статьи писались по пресс-релизу, где не было легкого и среднего уровня сложности, и мы получили в двух первых журналах низкую оценку - 69% и 73% из 100% - из-за высокой сложности игры. Все остальные обзоры и review писались по релизной версии, где были и простые уровни сложности, и игра получает оценки от 78% до 86% из 100%, что считается высоким результатом.

Сейчас Казаки входят в десятку самых продаваемых игр в Германии и в тройку в России. В январе-феврале мы узнаем реакцию и остального игрового мира.

Но главное для нас все-таки реакция игроков. По отзывам, которые мы получаем, большинству игроков игра понравилась.

**Ваш проект Warcraft 2000 называли "убийцей" Warcraft (в хорошем смысле этого слова), Казаки, это вне всяких сомнений, - убийца Age of Empires I/II. Как вы относитесь к C&C, Total Annihilation, другим популярным стратегиям? Не собираетесь еще кого-нибудь "убить"?**

**GSC:** Может сложиться впечатление, что это у нас такая идея фикс. Но на самом деле это не так. Мы, прежде всего, делаем игры, в которые будет интересно играть, которые приносят что-то новое в жанр. А если при этом получилось кого-то превзойти - значит хорошо поработали. Warcraft 2000 не в счет - это скорее проба технических возможностей.

Мы никогда не были поклонниками серия C&C - родоначальница жанра, да, но не более. Total Annihilation - потрясающая игра, за которой мы провели немало времени. Скажу по секрету, что одна из идей, которая сейчас обсуждается, - это RTS с современной военной техникой.

**Как вы относитесь к хакерству? Приходилось сталкиваться?**

**GSC:** Как и к любому проявлению интересов людей. Пока это никому не вредит - это личное дело каждого, когда вредит - то отрицательно. Мы были как с одной стороны, так и с другой. Когда доставали ресурсы из Warcraft 2, для того чтобы их подставить в движок и повезти показать в Blizzard, так и когда люди ломали защиту Казаков и выкладывали отвязывалку от диска.

**Ваш любимый анекдот, смешная история.**

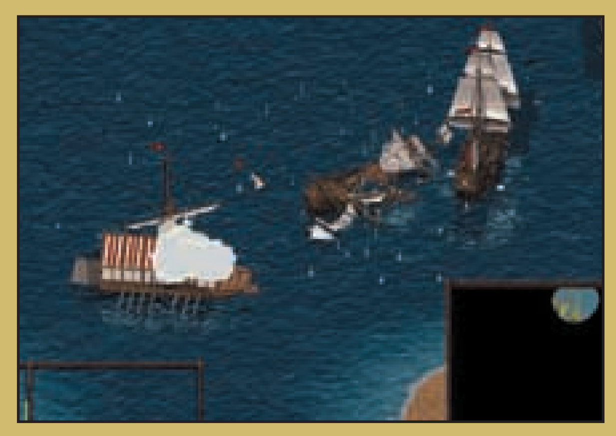
**GSC:** Во время переговоров с одним американским издательством к нам в офис позвонил менеджер американец и начал задавать вопросы о том, как играть в Казаки. У него не со всем получалось разобраться, многое ему приходилось объяснять по несколько раз. Так как этот разговор слышали все, кто был в офисе, то после того




*Вот так должны были выглядеть Казаки по мыслям авторов двухлетней давности. Отличия от релиза найти несложно...*

**В глубине души мы уверены, что после выхода Казаков AOE 3 как классического сиквела уже не будет. Брюсу Шелли придется поломать голову над чем-то новым, что бы удивило игроков.**



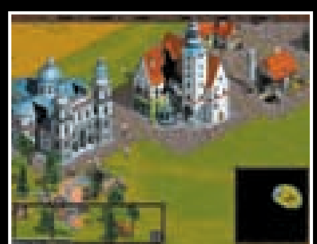


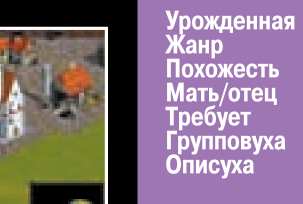
как мы перешли к вопросам управления войсками с помощью мышки, народ не выдержал и начал прикалываться по поводу сообразительности американцев. Шутили достаточно раскрепощенно, так как говорили все по-русски. Но в один момент американец спросил, почему он так часто слышит слова "глупый американец" на фоне дружного хохота. Тут-то мы и замолчали. Оказывается, он в школе учил русский язык и понимал половину того, что говорил народ в офисе. Вот такая история. Хотя он и не обиделся и свел все на шутку, но теперь мы знаем, что любой иностранец, который вам мило улыбается, может, понимает все, что вы говорите, даже если говорите по-русски и тихо.

**Что бы вы хотели пожелать нашим читателям в Новом году? Да и просто так, по жизни…**

**GSC:** Бесплатного Интернета и мобильной связи, доступные номера кредитных карточек, свободный доступ на все игровые сервера… :) Ну, если серьезно, то чтобы в Новому году реализовалось все, что вы задумали, побольше интересных событий, ну и отличных игр и открытий в жанрах, причем не только от зарубежных разработчиков, но и от наших разработчиков с России и Украины.

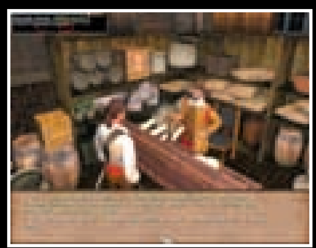
АЛЕКСАНДР '2POISONS' СИДОРОВСКИЙ (2POISONS@XAKEP.RU)



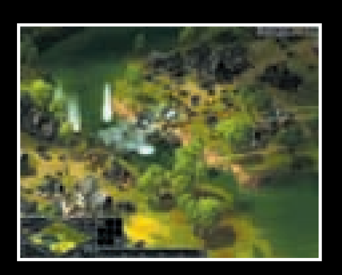
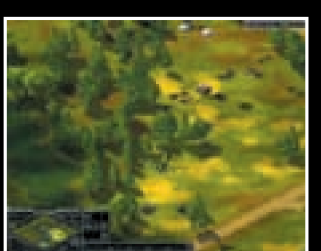
**Урожденная** Казаки: Европейские Войны
**Жанр** RTS
**Похожесть** Age of Empires I/II
**Мать/отец** GSC GameWorld/Руссобит-М
**Требует** P200(PII300), 32(64)
**Групповуха** LAN, Инет
**Описуха** Age of Kings отдыхает. Это лучшая историческая стратегия, существующая на Земле. Абсолютно новый подход ко многим, казалось бы, традиционным моментам, новые тактические и стратегические техники... А реализм, а размер карты, а города!.. Если в оставшиеся месяцы не случится чудо, то эта игра станет Лучшей Стратегией Года по версии X.

**Приговор** РУЛЕЗЗЗЗ!

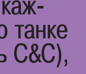
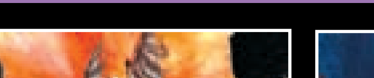
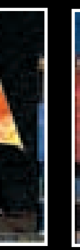
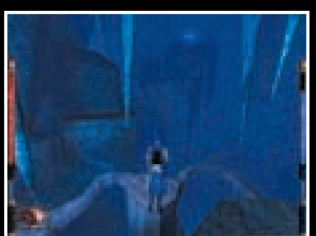
**Урожденная** Корсары
**Жанр** пиратская адвенчура-RPG-стратегия-action
**Похожесть** Pirates!, Sea Legends
**Мать/отец** Акелла/1С
**Требует** PII300(PII600), 64(128), 3D уск.
**Групповуха** Обломись
**Описуха** Пиратский эпос. Раздольная жизнь без всякого линейного сюжета и набора миссий. Плыви куда хочешь, грабь кого нравится, стреляй куда придется! На наворованные деньги покупаем корабли, пушки, нанимаем команду и т.д. Есть растущие характеристики, как в RPG. Короче, жизнь, полная приключений!

**Приговор** РУЛЕЗ

**Урожденная** Противостояние III (Sudden Strike)
**Жанр** RTS
**Похожесть** Противостояние, Close Combat III-V
**Мать/отец** Fireglow/Руссобит-М
**Требует** P233(PII300), 32(64)
**Групповуха** В ассортименте
**Описуха** Правильный взгляд на Вторую Мировую. Двухмерная стратегия, где можно играть кампании за СССР, Германию и союзников (США, Англию и Францию). Полностью разрушаемый ландшафт, геймплей a la Close Combat, где на счету каждый боец, не говоря о танке (в противоположность C&C), симпатичная графика...

**Приговор** РУЛЕЗЗ!

**Урожденная** American McGee's Alice
**Жанр** TPS (3rd Person Shooter)
**Похожесть** MDK2
**Мать/отец** Rogue Entertainment/Electronic Arts
**Требует** PII300(PIII600), 64(128), 3D уск.
**Групповуха** Обломись
**Описуха** Шутер, сделанный обкурившимся человеком. Алиса в Зазеркалье срывает крышу как весь пейот Южной Америки, съеденный за одним обедом. Среди "врагов" - карточные валеты, среди "оружия" - клоун в коробке и часы... Здесь все вверх дном, сплошной сюрреализм на грани шизофрении. Скажи НЕТ наркотикам! Зачем они тебе, если у тебя есть Алиса...

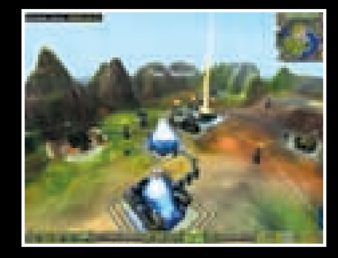
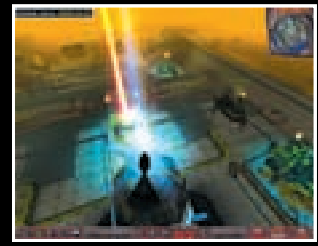
**Приговор** РУЛЕЗЗЗЗ!





**Урожденная** B-17: Flying Fortress
**Жанр** авиасим
**Похожесть** B-17
**Мать/отец** Wayward Design/Microsoft
**Требует** PII300(PIII600), 128(256), 3D уск.
**Групповуха** Обломись
**Описуха** Очень профессиональный симулятор бомбардировщика. Команда самолета - 10 человек, и можно играть за каждого. То есть если не хочется морочиться с управлением, играй стрелком и вали мессеров или кидай бомбы - демократия, блин! Графика хорошая, местами очень, но системные требования...

**Приговор** РУЛЕЗЗ!

**Урожденная** Battle Isle: The Andosia War
**Жанр** wargame, RTS
**Похожесть** Battle Isle 1-3
**Мать/отец** Cauldron/Blue Byte
**Требует** PII300(PIII600), 64(128), 3D уск.
**Групповуха** LAN, Инет
**Описуха** Изврат на стратегическую тему. Нечто трехмерное, походово-реалтаймовое, варгеймово-стратегическое... Как и в большинстве случаев подобных жанровых экспериментов, на свет родился нежизнеспособный уродец. Ну, по крайней мере, по большей части...

**Приговор** СРЕДНЕ

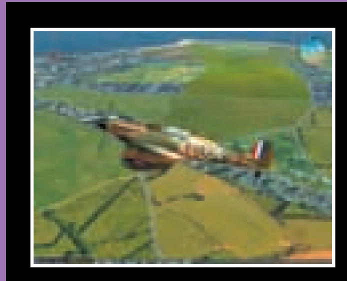


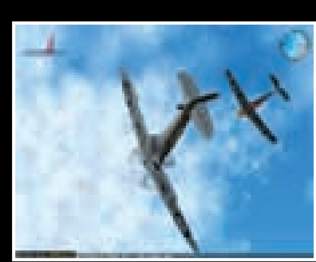

ЛАЖА → СЛАБО → СРЕДНЕ → ХОРОШО → РУЛЕЗ(З)!

**Урожденная** Battle of Britain
**Жанр** авиасим
**Похожесть** MiG Alley
**Мать/отец** Rowan Software/Empire Interactive
**Требует** P233(PIII600), 32(128), 3D уск.
**Групповуха** В ассортименте
**Описуха** Вторая Мировая, бомбежки Англии. Играть можно и за немцев, и за британцев. Продолжатель дела бессмертной MiG Alley. Собственно, BoB от нее мало чем отличается, и это есть плохо, ибо где прогресс? Так-себешная графика, сложноватое управление, недочеты в геймплее...

**Приговор** СРЕДНЕ



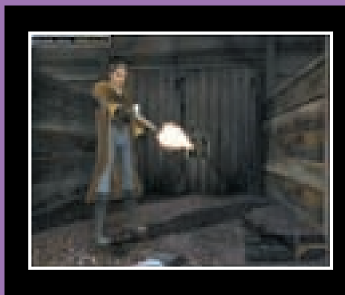




**Урожденная** Blair Witch Vol.3: The Elly Kedward Tale
**Жанр** адвенчура
**Похожесть** Nocturne, Alone in The Dark, Blair Witch 1-2
**Мать/отец** Ritual Entertainment/Gat-hering of Developers
**Требует** PII300(PIII600), 32(128), 3D уск.
**Групповуха** Обломись
**Описуха** Третий том интересной книги. Со всеми вытекающими: кто читал первые два и полюбил их, получат удовольствие и от продолжения; кто не читал или не полюбил - шансов немного. В целом, это добротная игра с сильным сюжетом, которая порадует всех поклонников horror-адвенчур.

**Приговор** ХОРОШО







**Урожденная** Call to Power II
**Жанр** TBS
**Похожесть** Civilization, Call to Power
**Мать/отец** Activision
**Требует** P166(P233), 64(64)
**Групповуха** LAN, Инет
**Описуха** Если ты торчал от первой CtP, еще не факт, что тебе понравится вторая. Отличия такие: квадратненькое окошко заменили на кругленькое, красную пимбу поменяли на зеленую, слоники теперь по-другому топают ножками... Короче, лучше запусти еще раз старую добрую Цивилизацию!

**Приговор** СЛАБО





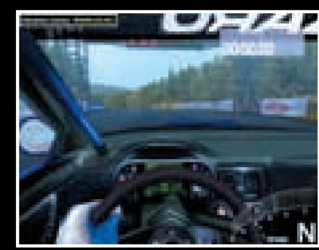


**Урожденная** Colin McRae Rally 2.0
**Жанр** гонки
**Похожесть** Colin McRae Rally, V-Rally 2
**Мать/отец** Codemasters
**Требует** P233(PIII600), 32(128), 3D уск.
**Групповуха** LAN, Split-Screen
**Описуха** Лучший раллийный сим. Физика и реалистичность вне конкуренции. Графика, звук, сложность игрового процесса - во всей игре чувствуется идеальная сбалансированность. Те, кто не любит NFS за "езду по рельсам", должны приобрести эту игру без отмазок.

**Приговор** РУЛЕЗЗ!



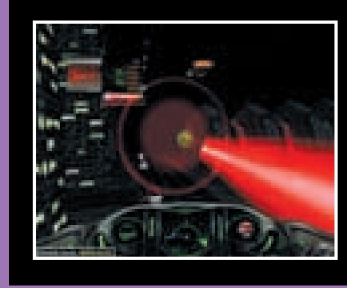


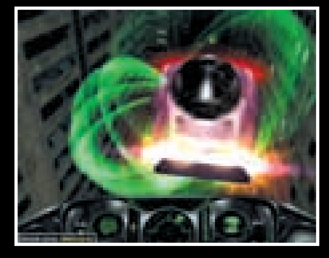


**Урожденная** Crime Cities
**Жанр** action
**Похожесть** G-Police, B-Hunter, Driver
**Мать/отец** TechLand/Eon Digital Entertainment
**Требует** PII300(PIII600), 64(128), 3D уск.
**Групповуха** LAN, Инет
**Описуха** Если ты помнишь Quarantine - представь себе то же самое, но в воздухе. Если не помнишь: мы летаем в городе-тюрьме, выполняя разнообразные задания криминальных авторитетов, дельцов, всех, кто платит. Апгрейдим тачку, воюем... Короче, симулятор вольнонаемного джентльмена удачи в мире Пятого Элемента.

**Приговор** ХОРОШО



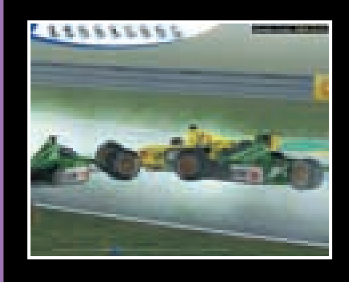


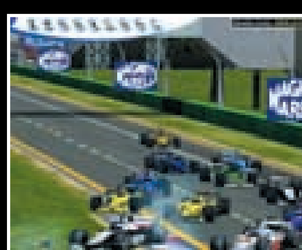


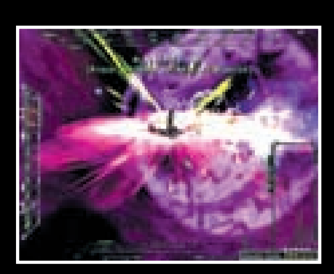
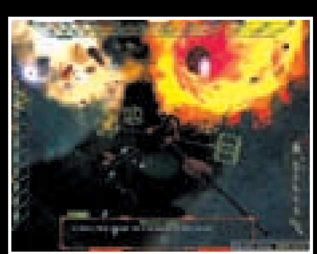
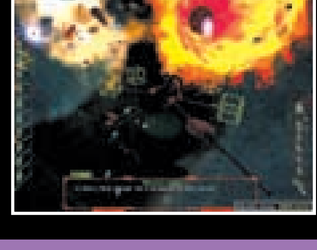
**Урожденная** F1 Championship Season 2000
**Жанр** гонки
**Похожесть** F1 2000
**Мать/отец** EA Sports/Electronic Arts
**Требует** P266(PII300), 32(64), 3D уск.
**Групповуха** Инет
**Описуха** Ну, обычный F1. Совсем обычный: сильный AI, но со своими причудами, хорошая физика, но опять же - глюки-с. Графика вроде ничего, но староват, да вообще - не тянет уже. По всем параметрам - твердый середнячок.

**Приговор** СРЕДНЕ



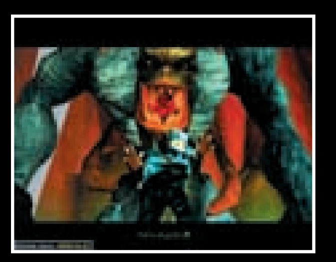
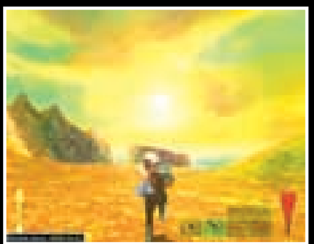





**Урожденная** **Far Gate**
**Жанр** 3D RTS
**Похожесть** Homeworld
**Мать/отец** Super X Studios/Microids
**Требует** PII300(PIII600), 64(128), 3D уск.
**Групповуха** В ассортименте
**Описуха** Откровенный клон Homeworld. Но есть несколько различий: там цветовая палитра была бесподобна, здесь она навевает мысли о консолях, там управление было интуитивным и функциональным, здесь оно заставляет все игру только о нем и думать, там флот собирался любовно, по кораблику, здесь - массовая штамповка юнитов, как в C&C. Продолжать надо?

**Приговор** **СЛАБО**

**Урожденная** **Giants: Citizen Kabuto**
**Жанр** TPS, FPS, RTS
**Похожесть** Sacrifice, MDK, Outcast
**Мать/отец** Planet MoonStudios/Interplay
**Требует** PII450(Athlon 1.2 Ghz), 64(256), 3D уск.
**Групповуха** LAN, Инет
**Описуха** Потрясающая по красоте и эффектам игра неопределенного жанра. Представь себе TBS за нескольких персонажей с возможностью переключения в полноценный режим от первого лица и с настоящей реалтаймовой стратегией и гонками! Не представляешь? Тогда покупай!

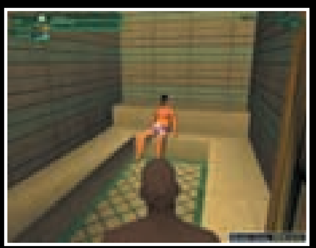
**Приговор** **РУЛЕЗЗЗ!!**




**Урожденная** **Gunman Chronicles**
**Жанр** FPS
**Похожесть** Half-Life
**Мать/отец** Rewolf Software/Sierra Studios
**Требует** P200(PII300), 32(64), (3D уск.)
**Групповуха** LAN, Инет
**Описуха** Просто клон Half-Life. Качественный, со своими достоинствами, но... Клон, и ничего больше. Проходится быстро и не напрягаясь, во многом благодаря тупейшему AI. Больше добавить нечего. Хотя нет, забыл! Эта игра начинала как mod к... угадай, к чему?

**Приговор** **СРЕДНЕ**

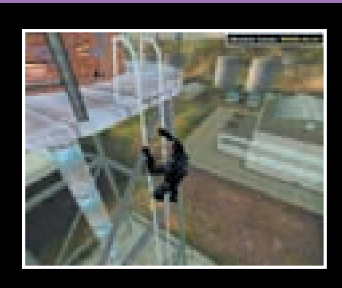
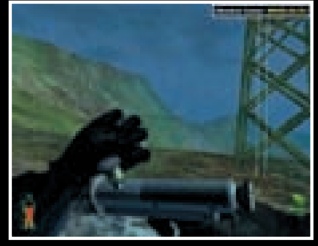


**Урожденная** **Hitman: Codename 47**
**Жанр** симулятор киллера
**Похожесть** Thief 2, Deus Ex
**Мать/отец** IO Interactive/Eidos Interactive
**Требует** PII300(PIII600), 64(128), 3D
**Групповуха** Обломись
**Описуха** Чуть ли не новый жанр. Симулятор наемного убийцы. Чаще всего, чтобы победить, достаточно сделать всего один выстрел! Зато какой геймплей, какая интрига! Атмосфера опасности, черт ее побери!

**Приговор** **РУЛЕЗЗЗ!!**

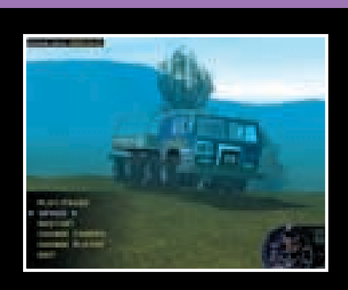
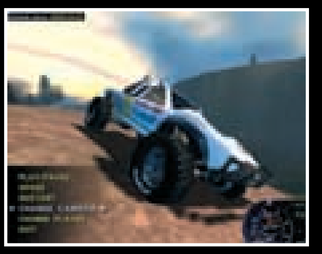


**Урожденная** **I'm Going In**
**Жанр** Тактический FPS
**Похожесть** Rainbow Six, Delta Force, Hitman
**Мать/отец** Innerloop Studios, Eidos Interactive
**Требует** PII450(PIII600), 64(128)
**Групповуха** Обломись
**Описуха** Великолепная игра, загубленная огрехами графики, несбалансированностью геймплея и тупым AI. Но все остальное - конфетка! Физика и баллистика, арсенал оружия и его прорисовка, движок с возможностью генерации бесконечных открытых пространств... Это могло бы быть "рулезом"

**Приговор** **ХОРОШО**



**Урожденная** **Insane**
**Жанр** внедорожные войны
**Похожесть** 4x4 Evolution
**Мать/отец** Invictus/Codemasters
**Требует** PII300(PIII600), 64(128), 3D уск.
**Групповуха** LAN, Инет
**Описуха** Настоящий deathmatch на внедорожных монстрах от мотоциклов до грузовиков! Как тебе, например, режимы игры Capture the Flag и царь горы? Есть и классические гонки, но кому они здесь нужны! Графика не более чем неплохая, но остальное - физика, повреждения, управление - сделано на уровне. А какая атмосфера, какой драйв!

**Приговор** **РУЛЕЗ!**



**ЛАЖА → СЛАБО → СРЕДНЕ → ХОРОШО → РУЛЕЗ(З)!**

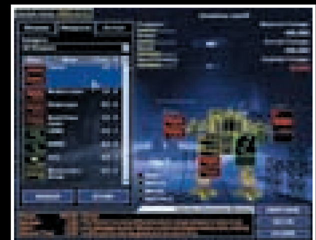
**Урожденная** **Jagged Alliance 2: Unfinished Business**
**Жанр** Squad-based strategy
**Похожесть** Jagged Alliance 2
**Мать/отец** SirTech/Innonics
**Требует** P166(PII300), 32(64)
**Групповуха** Обломись
**Описуха** На 2.5, как его называют, конечно, не тянет, но адд-он неплохой. 12 новых видов оружия, новая страна Тракона, новый сюжет и упрощенная система менеджмента. Ни тебе доходов от шахт, ни расходов на ополчение (по причине отсутствия такового). Единственное, что поразило - сильно покрутевший AI. Теперь он такие штуки выделывает, что быстро ты эту игру по-любому не пройдешь...

**Приговор** ХОРОШО

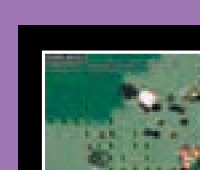



**Урожденная** **MechWarrior 4: Vengeance**
**Жанр** робо-сим
**Похожесть** MW2-3, Heavy Gear 2
**Мать/отец** FASA Interactive/Microsoft
**Требует** PII300(PIII600), 64(128), 3D уск.
**Групповуха** LAN, Инет
**Описуха** Опопсенный вариант некогда гениальной игры. Пойдя на поводу у "широких масс", разработчики упростили все, что только могли, превратив игровую вселенную в японский мультик про трансформеров. Графика, управление, анимация мехов - "все не так, ребята". Для Холода это просто "Разочарование Года".

**Приговор** СЛАБО

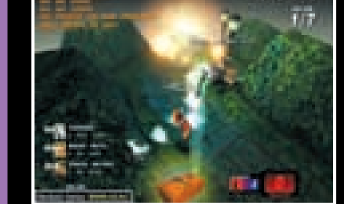
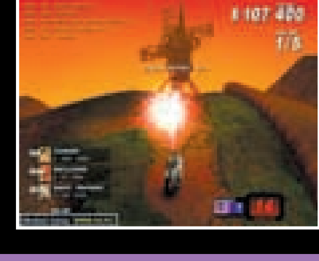
**Урожденная** **Mission: Humanity**
**Жанр** RTS
**Похожесть** Star Craft, C&C, Earth 2140
**Мать/отец** TechLand/Eon Digital Entertainment
**Требует** P200(PII300), 32(64)
**Групповуха** Обломись
**Описуха** Все идеи в этой игре сворованы из уже устаревших хитов жанра. При этом реализовано все из рук вон плохо. Короче: избитая двухмерная RTS с нулевым AI, который своим pathfinding'ом взбесит кого угодно... Больше ничего интересного нет.




**Приговор** ЛАЖА



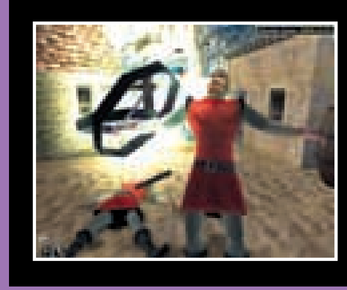
**Урожденная** **No Escape**
**Жанр** Dethmatch TPS
**Похожесть** UT, Populous 3
**Мать/отец** Funcom
**Требует** P233(PII300), 32(64), 3D уск.
**Групповуха** LAN, Инет
**Описуха** Интересная идея, испорченная бездарной реализацией. Десматчевый аренный шутер на круглых планетах, как в Populous 3, аркадный стиль геймплея с атомными бомбами и бонусами, которые выпадают из врагов. Но... Слабая графика, спорная интересность, куча технических недостатков, увы, не позволят игрухе стать популярной.

**Приговор** СРЕДНЕ

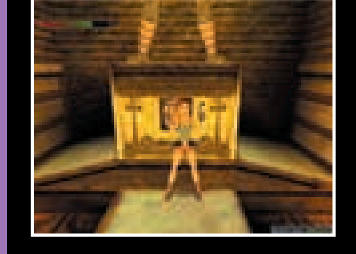
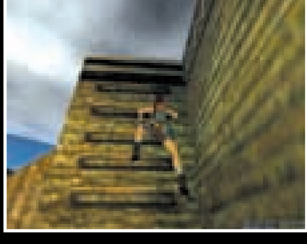


**Урожденная** **Timeline**
**Жанр** 3D action/adventure
**Похожесть** Thief, Half-Life
**Мать/отец** Timeline Computer Entertainment/Eidos Interactive
**Требует** P266(PII400), 64(128), 3D уск.
**Групповуха** Обломись
**Описуха** Очень короткая и очень простая игра, которая хотела стать адвенчурой, а получилась кастрированным action. Нашпигована минигеймами как рождественская индейка яблоками. Суть - средневековый мир, мечи, стражники, которых нужно оглушать дубинкой, скриптовые ролики в больших количествах, диалоги... Все как обычно, но не вкусно.




**Приговор** СЛАБО

**Урожденная** **Tomb Raider Chronicles**
**Жанр** 3d Person Shooter
**Похожесть** хе-хе, ну прям теряюсь в догадках! :)
**Мать/отец** Core Design/Eidos Interactive
**Требует** P200(PII300), 32(64), (3D уск.)
**Групповуха** Обломись
**Описуха** Да чего тут объяснять - Лара, она и есть Лара. Крофт. Думаешь, какие-то изменения в этой части есть? Ну есть: еще больше успела надоесть графика трехлетней давности, еще больше намудрили с управлением, еще противней смотреть на квадратно-угловатую Тумбочку Рэйдерочку. Вот и все изменения.

**Приговор** ЛАЖА



Подготовлено по материалам российского онлайнового компьютерно-игрового журнала "Absolute Games", www.ag.ru

# Голливуд vs Counter St

Александр "Xtracer" Логинов (editor@rgw.ru) www.rgw.ru/news

Врожденное стремление к эксгибиционизму большей части потребителей игрового рынка редко выходит за пределы рваного рисования карты собственной квартиры для забытого в лабиринтах вишневого сада Duke Nukem 3D. Но некоторые особо упертые индивидуумы строят из воздуха виртуальные замки призрачных надежд, используя свободно распространяемые инструментарии для создания модификаций самых популярных проектов.

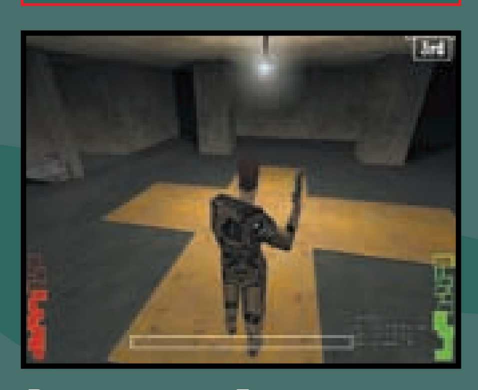
Если ты больше не можешь сдерживать собственные шаловливые ручонки и ежедневное поедание попкорна со странной смесью из сушеных бананов и подкисшего молока не приносит необходимых результатов, то единственным шансом на мимолетное облегчение станет создание собственной трехмерной реальности. Так как количество таких же оторванных перцев, как ты, растет с каждым днем, то присоединение к одному из творческих коллективов или реанимация останков какого-либо интересного проекта может оказаться для тебя наиболее правильным путем к строительству памятника собственным амбициям или надгробным изваяниям виртуальной революции.

Перед началом создания собственной трехмерной игры тебе потребуется не только гигантское желание работать как Церетели, но и базовые навыки в нескольких областях знаний. Если таковых талантов ты не обнаружил в иссушенном пивом организме, то срочно закрой страницы этого журнала, вымой руки и отправляйся лепить снеговиков из бело-серой плотной массы, называемой в простонародье Русским Снегом (tm). Все оставшиеся могут приступить к выбору потенциального движка для своего будущего шедевра. Вариантов тут тысячи, и каждый из них напрямую зависит от глубины твоих знаний и карманов с американской зеленью. В качестве основы ты можешь выбрать карамельную Quake 3: Arena, бравый Unreal или успешно продвигаемый Lith Tech. Выбор за тобой, но для меня наиболее симпатичным вариантом был и остается Half-Life. И не только потому, что на нем создана мегауспешная модификация Counter Strike, но и из-за удобных инструментариев, открытости и гениальной поддержки со стороны Valve Software.

Учить тебя поэтапному созданию собственного мода сегодня я не собирался и не буду, поэтому перейду от разъяснительного этапа к описанию наиболее интересных модификаций, в разработке которых ты сможешь принять самое непосредственное участие. Сегодня речь пойдет о модификациях, навеянных голливудским эпосом, то есть, проще говоря, о модах по фильмам.

**Это твоя жизнь, и она может оборваться каждую минуту**

Fight Club
http://www.fightclubmod.com/
lewi@bigpond.net.au




*Восьмое правило Бойцовского клуба – всегда будь готов к нападению.*




*А этими креслами тоже можно швыряться?*

История первого мода проста: пара молодых парубков, насмотревшись максимально культового "Бойцовского Клуба", решила создать модификацию с одноименным названием Fight Club. Так же как и в одноименной картине, вы несколькими командами носитесь по стилизованным виртуальным помещениям и лупите своих виртуальных товарищей по наглой полигональной морде. Окромя кулаков, в ход идут невинные элементы обстановки (диваны и шкафы), а также все виды холодного и огнестрельного оружия. Кроме самих игроков, за боевыми потасовками наблюдают полицейские-боты, которые не только крошат несчастных бойцов резиновыми дубинами, но и распыляют слезоточивый газ. Вполне логично, что в сложившейся ситуации бывшие враги сразу становятся друзьями, братаются и, вооружившись придорожной утварью, выносят компьютерных стражей правопорядка в сторону ближайшего мусоросборника. Все события в Fight Club происходят от третьего лица и сочетают в себе реальную физику, продвинутый уровень искусственного интеллекта и невероятную интерактивность окружения. Ты можешь присоединиться к разработчикам в любой момент, написав по указанному адресу. О степени готовности и примерных сроках выпуска предварительной версии ничего не сообщается.



*Нео, Японская версия*



*Вождь резиновых пуль*

# RIKE. НЕРАВНАЯ СХВАТКА.

### По завету Джона Ву

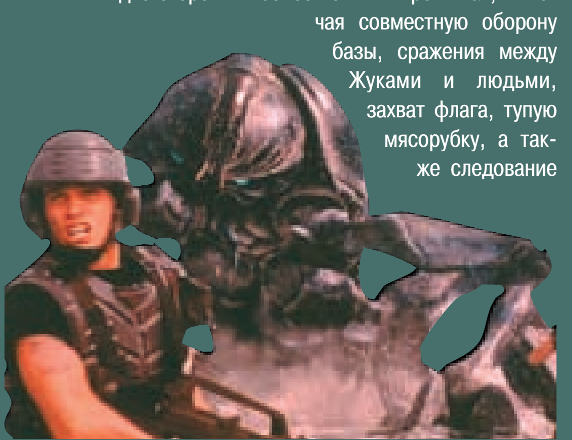
Opera
http://www.halflife.net/opera/index.shtml
cruise@wytedragon.co.uk

Total Conversion Opera, создаваемая по мотивам знаменитых фильмов Джона Ву (Face Off, Hitman), имеет все шансы стать самостоятельной командной игрой. Использование лучших возможностей Counter Strike, а также замедленное действие представляют совершенно необычный подход в мире многопользовательских игр. Только представь себе, как, медленно переворачиваясь в воздухе, ты стреляешь из двух пистолетов по кафельному полу, а твой противник, плавно вываливаясь сквозь стекло, укутывается в складки темного плаща с огромным дробовиком наперевес. Секундное сражение в обычном мире растягивается на десятки минут смакования каждой детали насыщенного действия. В общем, тебе предлагается все тот же Max Payne, только на движке Half-Life. Правда, в отличие от последнего, Opera намного ближе к выходу, чем ее финский собрат. Набор в команду разработчиков пока еще открыт, так что поспеши. Сам проект готов на 90 процентов и на данный момент ищет полноценного издателя.

### ПСражения с Жуками

Starship Troopers
vjaydjay@hotmail.com

Предпоследнее творение гениального Поля Верхувена произвело на многих игроков такое впечатление, что модификация под названием Starship Troopers не заставила себя ждать. Данная модификация является практически полным аналогом CSTRIKE с глубоким погружением в мир популярного фильма и одноименной книжной серии. В игре принимают участие две стороны в более чем пяти режимах, включая совместную оборону базы, сражения между Жуками и людьми, захват флага, тупую мясорубку, а также следование сюжетной линии, которая, к огромному удивлению, полностью соответствует книжному оригиналу (только представь себе, как командные сражения будут вписываться в рамки стилизованного литературного повествования). Starship Troopers готова на 68 процентов, но никакой информации, кроме e-mail ее автора, на данный момент не существует.



### Схватка Доберманов

Heat
http://www.geocities.com/theheatmod/media.html
theheatmod@reloadnet.com



*Ну почти Тринити!*

Еще одна модификация под коротким названием Heat готова позаимствовать у Голливуда лучшие идеи для создание полноценной командной игры. Авторы авторитетно заявляют, что использовали все самое лучшее из таких фильмов, как Heat, LA Takedown и Dobermann. Под словами “самое лучшее” подразумеваются динамичные схватки, модели популярных героев и более 80-ти видов оружия. Ты можешь помочь создателям в их амбициозных планах, присоединившись к основной команде. Heat готова на 16 процентов и на данном этапе находится в стадии концептуального планирования. Сроки планирования на данный момент остаются более чем туманными.

### Идущий на смерть, приветствуем тебя!

Gladiator Beyond Freedom
http://www.gladiatormod.com/
rabidpenguin@gladiatormod.com

Пожалуй, самой странной из всех киноадаптаций можно назвать творение, озаглавленное как Gladiator Beyond Freedom. Создатели этой модификации предлагают вернуться во времена древнего Рима и выяснить все отношения на мечах и прочих представителях холодного оружия. По задумке создателей, все арены будут буквально нашпигованы ловушками, а в схватке непосредственное участие примут управляемые компьютером звери. О возможности управления стаей со стороны администратора сервера ничего не сообщается. Вполне естественно, что Gladiator Beyond Freedom рассчитан на командную игру и предлагает огромный набор специальных приемов, тактик и режимов проведения соревнований. Ты можешь присоединиться к основной команде, написав по указанному адресу. Gladiator Beyond Freedom готов на 32 процента.




*Гладиатор*

### Спасая рядового Райана

Saving Private Ryan
shotstopper33@aol.com



Фильм Стивена Спилберга Saving Private Ryan отличался небывалым натурализмом, прямолинейной жестокостью и отличной демонстрацией командных операций. Неудивительно, что некоторое время назад была анонсирована одноименная модификация. Планируется несколько режимов игры, серьезный сюжет и максимальный уровень реализма. Ты можешь помочь разработчикам, если хорошо умеешь рисовать текстуры и проектировать трехмерные модели. Saving Private Ryan готов на 25 процентов и вряд ли появится раньше конца следующего года.

На этом модификации по мотивам голливудских творений вовсе не исчерпываются, но большинство из них либо не отличаются оригинальностью (например, Terminator), либо уже давно прекратили свое существование (Blair Witch, Scream, Star Wars). Так что засим прощаюсь, до новых встреч в эфире!

# Интервью с Дьяволом

JAKIE (JAKIE@XAKEP.RU) WWW.PCGAMER.RU, ICQ: 341704

Тема интервью, начатая в восьмом номере твоего любимого журнала (напомню, что это было интервью с 4z-Polosatiy), вызвала нехилый отклик в моем почтовом ящике. Не надо быть гением, чтобы понять: тема интересна и требует продолжения, да нет проблем! В этом номере тебя ожидает интервью с человеком, который сейчас считается чуть ли не лучшим тимплейным игроком России (да и в мире, пожалуй!), мембром команды 4z (team.formoza.ru), 4z-Devil'ом.

Думаю, что большинству знаком этот ник, что в общем-то и неудивительно. Ну а если ты не слыхал про нашего главного тимплейного папу, могу тебе, так сказать, немного помочь :). Devil начинал в клане AMD, который был одним из сильнейших Ку1 кланов. После выхода Ку2 команда немного затихла (так, кстати, сделали очень многие первоквакеры: пропустили Ку2 и сразу начали играть в Ку3), везде рулили NiP'ы и DDT'шники. С выходом Ку3 все сразу вспомнили о былом тиме. На первых же турнирах AMD (или NT, что есть большая разница, но в дебри влезать не будем - считайте, что AMD - это NT) была в тройке и если и проигрывала, то точно в дополнительное время :). После полугодовой серии таких игр изначальный состав команды начал распадаться: никто не знает (или никогда не скажет), почему так произошло, но сейчас NT представляет собой немного другой тим, хотя играют папы так же успешно :). Дьявол же ушел в создававшуюся тогда (уже понятно, что мегапапскую) команду 4z. Сейчас трудно себе представить тим, который бы смог победить состав 4z. Но это, конечно, пока - время покажет.

Самое сложное было - это выцепить Дьявола: загруженный оказался перец :). Но куда ж ему скрыться от всеядного ока X? Нашли мы его в Интернет Кафе "Формоза" (cafe.formoza.ru), где он с кем-то пулял. Отцифровав мой фейс, Девил понял, что это за ним. Недолго думая, пошли взяли по пивку и начали наш conversation :). Я долго думал, как именно скомпоновать записанное на микрофон, потому как вставлять все в той последовательности, в какой все было сказано, - смерти подобно. И дело даже не в том, сколько пива было выпито, а в том, что кроме полной шизухи ничего бы не вышло :). В общем, это все неважно, главное, что интервью получилось, и очень многие моменты, доселе неизвестные, станут известны широкой публике. Конечно, главной темой стала поездка 4z в Англию на финальную часть BWEC'а и, соответственно, занятие там 1-го места. Также не удивляйся большому количеству комментариев - так надо :).

Итак, Папка, дарова! Думаю, что многим было бы интересно знать немного больше ника Devil, как тебя зовут, лет сколько, где учишься?

Зовут меня Белобородов Александр, на данный момент мне вроде как 16 лет, ну и, как не сложно догадаться, добиваю 11 класс школы. (усмехнулся)

Начнем с Кваки и общих вопросов, ты не против?

Да нет :).

Когда ты начинал свою игру в Ку1, кто был для тебя ориентиром? Игра кого тебе очень нравилась? Или ты сам по себе, чисто методом тыка учился и на демки отцов не смотрел?! ;-)

Ой, еее... А я уж даже и не помню :). Годика как 3-4 уже минуло; в то время я ориентировался на свой клан АМД, который, по моему мнению, был самым лучшим в Ку1. Конкретных людей я выделять не буду, потому как просто не помню: давно все-таки это было. А насчет демок... ну никогда не смотрел (делает философский вид), почему-то не радуют они меня, хотя надо (вроде даже слыхал, что учатся на них), но мне в лом.

Ну и правильно! :) А вот в каких кланах/командах, кроме NT и 4z, ты был?

Кроме АМД (или NT) и 4z (где я нахожусь сейчас), я нигде не был.

Маловато для такого профа, надо сказать... Кстати, очень интересно, а как возникло название клана? Почему именно America Must Die? :))

Да уж, названьице что надо! Вот только трабл в том, что когда создавался клан, меня еще там не было (соответственно и почему AMD я не знаю), но знаю точно, что к этому названию шли достаточно долго; были даже такие предложения, как КПСС или что-то в этом духе. (смеется)

Не... КПСС явно не катит :). Насчет Ку2: ты конкретно и вообще клан AMD в него не играли? Почему?

Клан АМД, насколько я знаю, все еще играет в QW, даже участвует во всяких там QW чемпах, но я активного участия в жизнедеятельности клана не принимаю :(.

(Начинаем зверски угорать... Особенно после того, как я спросил что-то типа:
Это все, конечно, очень интересно... но все же, как насчет Ку2? :)))))
Ответа не последовало (хотя...), в общем он не был сохранен. Отсмеявшись, пошли дальше...)
Тааак-с... Ладно :), вообще какую Кваку считаешь лучшей? Рулит, короче, какое дитя id'ов? Ну Wolf3D, понятно, не забриваем, он рулит безбожно :)...

На данный момент я думаю, что Квака3. Не трудно догадаться, почему... или трудно? (смеется) Дык потому, что она сейчас ближе всего ко мне! Ну вот раньше была Квака1, когда в нее пулял... Короче (глотнул пивка), в какую пуляешь, ту и считаешь лучшей.

Теперь плавно перейдем к real life :). Полос тут как-то поместил на своем сайте голосование на тему "Кто сейчас является лучшим тимплейным игроком в России?", и ты набрал голосов больше, чем Полосатый и намного больше всех остальных. Что скажешь? :)

Я даже не знаю, почему так получилось, но, думаю, людям нравится моя игра, мой стиль...

Ты будешь еще играть дуэли или теперь ты _только_ тимплейный игрок?

Я всегда ставил больше на тимплэй, но и дуэли я играл очень даже ничего. Буду играть и то, и то!

Ты (может невольно) сказал «играл», все-таки тимплей для тебя главное?

Как тебе сказать, наверное, как в рекламе Russia Online: там у меня лучше получается! (смеется)

Да, по демкам у тебя там явно лучше получается :)). Теперь о главном: о вашей победе на BWEC'е... Думаю, что результаты и т.п. многие знают, а вот насчет всяких интимных подробностей :)... Это мы сейчас и выясним! Как вас встретили в Англии? Какой был прогноз вашего выступления со стороны забугорных квакеров?

При выходе из аэропорта нас встретило телеви-

дение, которое быстренько взяло у нас небольшое интервью. Там нас уже ждал таксист, который довез нас до отеля, где нас уже ждали организаторы, которые разместили нас в самой гостинице. В общем, организация была просто на высшем уровне! А насчет прогнозов... я не думаю, что хоть кто-то верил, что Россия сможет занять высокое место на BWEC.

Мда, вот незадача :). А как ты оцениваешь свою игру на чемпе?

Я считаю, что я сыграл очень даже неплохо и думаю, что выступил вполне достойно.

(Известный факт, что Дьявол склонен к самокритике и редко когда позволяет себе выеживаться... - комм. Jakie)

Слыхал, что вы там поюзали RazerII, как ощущения?

Насколько я помню, никто из нас эту мышь не юзал, но я считаю, что мышь эта ну просто убогая ерунда (тем более за такую-то цену!)... В ней нет ничего особенного, а эти 2000 dpi вообще не чувствуются, быть может, только какие-нибудь забугорные "отцы" ощутить могут (ехидно смеется).

А ведь многие сайты писали о том, что вы там ее трогали, щупали, массировали и т.п. :). То есть это бред? А хоть ее видел там? Кто-нибудь из отцов забугорных на ней пуляет?

По-моему, это все полный бред, потому как лично я ее не щупал, не массировал и т.д. :), но на ней пуляют достаточное количество забугорных отцов, например, [9]Xenon, cK.Fatality (которые теперь нам не указ :) - комм. Jakie).

Ладно, забили... А какая игра была для вас самой сложной на чемпионате? Тока без ответов типа: "все игры были для нас одинаково сложными!" :)

Ну, на самом деле... на самом деле (смеется) так и было :). Хотя, наверное, самая последняя игра со шведами на q3dm7, где мы все-таки выиграли (2 фрага), была самой сложной, до последних секунд было неизвестно, кто же все-таки победит.

Даже когда демки смотришь, ощущаешь адреналин :). Сколько всего человек поехало в Англию от России?

Всего поехало 5 человек: это - команда Формоза (4z) в составе: Devil(Я), Power, Polosatiy, Satan. Также поехал Ghost из Питера в качестве капитана сборной России.

Он, насколько я знаю, еще выступал в роли координатора? Хорошо руководил, я смотрю?! :))

Да, это так. Именно Ghost нас координировал и вообще-то координировал очень даже неплохо (потянул пивка), как можно посмотреть по демкам :).

Кстати, я слыхал, что это Ghost договаривался обо всех играх, да и вообще с самого начала чемпа (еще по инету) мы играем благодаря ему. Это так?

Да, действительно (делает серьезный вид) главным зачинщиком был Ghost, и вначале сборная России представляла собой набор _только_ питерских игроков, но вскоре они отказались играть, объяснив это отсутствием тренировок и просто... нежеланием, хех. Тогда сборной России согласились быть клановцы Red Devils (red.zone.ru), а вскоре, после первых игр в инете, в сборную были дозаявлены МЫ, то есть team 4z (team.formoza.ru). А в самой Англии мы вместе решали, какие карты мы будем играть, а Ghost лишь говорил им наши условия :).

А можешь рассказать про скандал, который был связан с составом нашей сборной на финальной части BWEC'а в Англии? (Когда туда хотели РЕДы ехать и даже вроде бы договорились уже...)

Ну, постараться, я думаю, можно, но... осторожно :). Как бы сказать, BWEC пригласил 5 человек от сборной России, а как известно, в сборной-то было побольше народу, вот скандал и получился. Кто ж поедет?! Ну, в конце концов, решили, что поедем мы и Ghost, потому как народ из РЕДов уже просто не успевал сделать загранпаспорта.

Ну, как всегда, облом-с. Но, тем не менее, лучше вас они бы не сыграли :))
(Опять начинаем смеяться... После того как успокоились, надо было спросить что-то приятно-отвлекающее, иначе можно было до утра веселиться :). В общем-то, так оно и вышло...)
Помнишь свои первые ощущения после победы? Вы верили, что победите? Что было после того, как выиграли последнюю карту у шведов в финале?

Хех... А как ты думаешь? Было много радости и почему-то упорно не верилось, что мы стали чемпионами Европы! Мы знали, что войдем в тройку винеров, но чтобы занять первое место... нет! Мы поверили, что сможем выиграть, только после победы над немцами в полуфинале.

Немцами... Многие говорили, что эта игра стала для нас переломной, решающей, мол, после нее вы нашли свою игру! Расскажи поподробнее.

Наверное, это действительно так, мы просто видели, что немцы, сыграв со шведами, проиграли всего каких-то 15-20 фрагов, да и те, причем, почти случайно, ну просто не проперло отцов. А после победы над немцами мы поверили, что сможем выиграть и у шведов, думаю, что это было резонно.

Вы теперь стали известными во всем мире людьми, что о вас говорили после чемпа?

Хмм... я даже не знаю. Подробности, знаешь ли, плохо помню (смеется), говорили, что были просто в шоке от нашей игры и главное - просто никто не мог поверить, что Россия - чемпион Европы! (изобразил неописуемый восторг :))

А что было со шведами и организаторами? :)))

Ууу.... Да ничего особенного (смеется) с ними не было: сидели там, о чем-то базарили, тихо пиво глушили. Мы подошли, сказали им нагло GG и пошли тоже глушить халявное пиво :). Но самое интересное было с немцами, когда они нам проиграли: мы зашли к ним в комнатку, и что там было ...уууу.... они там, понимаешь, все красные, как чешки, сидят, типа, поверить не могут, что проиграли каким-то папкам из России :).

Да уж! Вы показали просто отличную игру. В Европе вы всех порвали, а вот, как думаешь, смогли бы порвать лАмериКокосов?

4z-Devil: Ну, как всем известно, клан 9 (www.clan9.com) aka EU ездил в АмериСОСУ и порвал там всех просто без шансов :). При нехитрых арифметических вычислениях мы получаем (еще пивка...), мы получаем... что раз мы выиграли у 9, дык, значит, выиграем и у лАмерикосов, я в этом не сомневаюсь! (смеется)

А не было мысли помериться силами с этими ламками по инету?

4z-Devil: Нет, такого не было. Сам подумай, при нашем-то коннекте... (расстроен), мы хотели поехать на Frag4 и помериться силами в живую, но что-то не заладилось, и поездку пришлось отменить (явно расстроен).

Надо срочно сменить тему! На следующем BWEC'е играть будете?

4z-Devil: Я думаю, что будем, если нас, конечно же, пригласят (кто бы сомневался :) - комм. X). В другом случае мы просто можем не пройти квалификационные игры по Интернету, так как каналы в России, как известно, мягко говоря, не очень...

Тааак! Если поедем, как считаешь, снова всех порвем?

4z-Devil: Хмм... на этот вопрос сложно сейчас ответить, это будет видно на чемпионатах, которые будут проходить в ближайшем будущем (предельно корректно - комм. X).

Игру кого из нашей сборной хотел бы ты выделить?

4z-Devil: Я думаю, что никого. Потому как играли мы командную игру, в который каждый выполнял свои обязанности, и все свою работу сделали почти идеально!

Забей, давай в оффтопик :) Как тебе клуб, в котором вы играли?

4z-Devil: Ну даже и не знаю... (смотрит в банку - пива нет) Вроде бы ничего особенного, но обстановка уютная, больше всего меня поразил обслуживающий персонал, который умело подключал наши девайсы и настраивал софт (смеется).

(Вопросы и ответы уже больше ничего не значили - надо было идти за пивом. Пошли, попутно смеясь над этими Стафф-челами, о которых Девил отзывался как о "чешках с гордой надписью на груди Staff." По его словам, "Если свою мышь в падлу подключать самому, то ему говоришь: а ну-ка давай под стол и за работу! И он под стол и подключает!". Взяли пивка, вернулись. К этому моменту опять начали смеяться над каждым вопросом и ответом.)

Вы в Англии только в кваку играли? :))

4z-Devil: Ну кто же поедет в Англию только играть в Квак? Естественно, что мы уделяли Кваке минимальное количество времени, которое провели в Англии (ну явно преувеличивает :) - комм. Jakie). Пошли, так сказать, рассматривать местные достопримечательности!

По поводу Англии вроде бы все выяснили... А на каком следующем крупном забугорном чемпе планируете сыграть?

4z-Devil: Я думаю, что мы примем участие в EuroCup2; мы уже получили приглашения в финальную часть чемпа, так что болейте за нас!

Обязательно! Как думаешь, состав наш победный останется неизменным?

4z-Devil: Я считаю, что нам нет смысла распадаться сейчас, и состав останется тот же, что и был. Как известно, победный состав не меняют!

Расскажи о вашей (4z) тактике игры, ведь в России вам просто нет равных, на голову лучше играете... Почему? Ведь в дуэлях вы не всегда вынесете тим противника!

4z-Devil: Тактика, я думаю, проста и легка, берешь девайс и еШаБишь. А вообще, я бы так не говорил, что, мол, в России нет нам равных и все такое... (смеется) Но все же команда наша получилась очень сильная, потому что она состоит из сильнейших игроков разных команд; что я имею ввиду: Polosatiy был лидером в NiP-2 и Satan оттуда же... Power рулил в NiP-1, а я рулил в NT! Дык вот и делай выводы, почему мы рулим. (смеется)

Может ты и прав... А вот насчет индивидуальных чемпов, Повер и Полос наконец-то едут на CPL, как думаешь, как они сыграют?

4z-Devil: Ну, если Fatality не приедет на CPL (а он приедет, как выяснилось позже - комм.X), я думаю, что папа Полос вполне может занять первое место, а Повер... думаю, вполне может попасть в тройку сильнейших. (смеется)

А почему ты недооцениваешь Повера? Если его пропрет, он может там просто всем башку снести. :)
(После непродолжительного смеха и еще нескольких смачных глотков было решено коренным образом сменить тему :). Скажем даже так, опуститься на землю, в матушку Россию вернуться...)
Я думаю, многим было бы интересно узнать, почему ты перешел в 4z? Как в NT это восприняли?

4z-Devil: Я посчитал, что в команде "Формоза" для меня есть перспективы, которых я в NT я видел; сейчас уже ясно, что все это было сделано не зря...

Ну а как все-таки это восприняли в NT? Ты сохраняешь нормальные отношения со своими экс-клановцами?

4z-Devil: Да все нормально, вроде я с ними общаюсь как и всегда, тем более, что со мной же [NT]Brat живет и все такое :).

[NT]Brat твой брателло? :) Старший, видимо? :)

4z-Devil: Ну как тебе сказать (с сарказмом), живем мы вместе и играть мы начинали тоже вместе. Старше он меня, если я не ошибаюсь... на 5 лет. (смеется)

Квак-семья! :) Ты еще известен как Unreal игрок, чем тебя эта игруха так приколола?

4z-Devil: Даже не знаю, просто когда в него играешь, автоматом отдыхаешь от Кваки + когда был первый чемп по UT, там приз телефон сотовый был, а тогда у меня его еще не было... (смеется), так что пришлось потренироваться чуть-чуть (если мне не изменяет память, 2 недели - комм. Jakie) и получить приз (ухахатывается). Ну а недавно прошел чемп в Питере по UT MaxFPS UT championship, там приз был хороший - 300 грин, опять пришлось чуть потрениться...

Чего бы ты больше всего хотел добиться как компьютерный спортсмен? :)
(Сама формулировка вопроса вызвала дикий смех...)

4z-Devil: (отойдя немного) Думаю, что хотел бы быть известным на весь мир!

Чем ты еще (кроме Кваки) занимаешься?

4z-Devil: Да всем подряд! Тем, чем занимаются чуваки моего возраста.

Ну а поконкретнее? :)

4z-Devil: Эээ... Ну, там, с девушками встречаюсь, кинотеатры, бары посещаю и т.д.

А почитываешь журнал Хакер?

4z-Devil: Конечно, да! Кто ж его не почитывает?! Типа, самый папский журнал! (подумав о том, что надо бы поконструктивнее...) Особенно прет ваш дизайн!

А как ты вообще относишься к хакингу?

4z-Devil: Ну, в общем-то, никак... (делает задумчивый вид)

Ну, это и неважно! Пуляй в Кваку и прославляй российских квакеров. :) Приятно было поболтать. Еще встретимся?

4z-Devil: Да нет проблем! Тока пива сразу ящик возьмем...

На этой славной ноте и закончилась "печатная" часть интервью, остальное осталось за кадром :). Единственно, могу сказать, что Девил действительно не хило пуляет :). Это называется по chance на квакерском сленге...



# Ломка

KodeMaster (cranyoblast@xakep.ru)

## КОДЫ

### Dave Mirra Freestyle BMX

Чтобы открыть все уровни, выбери себе самокат и водилу и на экране выбора нажми Влево, Вверх, Вправо, Вниз, Влево, Вниз, Вправо, Вверх, Влево и кнопку изменения движения (Modifier Airs).

**Открыть все мопеды:**

На экране выбора железного коня нажми Вверх, Влево, Вверх, Вниз, Вверх, Направо, Налево, Направо и Modifier Airs.

### Gunman Chronicles

Запусти игру с параметрами (ну то есть к ярлыку запуска допиши словечки):

-dev -console -game rewolf (строка запуска, таким образом, будет выглядеть как: c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf)

Тогда в игре можно будет вызывать консоль-фасоль (батоном "`") и впаривать ей коды:

/god - Кашшей Бывсмертный
/noclip - тощий такой игрок... сквозь стены проходит...
/map X - пошел на X... в смысле на карту X (список Хэ смотри ниже)
/impulse 101 - все оружие и патроны
/give X - получить в фэйс предметом X
/notarget - невидимость

**Список предметов:**

weapon_fists, weapon_gausspistol, weapon_shotgun, weapon_minigun, weapon_beamgun,
weapon_dml, weapon_Spchemicalgun, ammo_gaussclip, ammo_buckshot, ammo_minigunClip,
ammo_beamgunclip, ammo_dmlclip, ammo_chemical, item_healthkit, item_armor, player_armor, vehicle_tank

**Карты:**

Takeoff rusted meltdown highnoon frontier cinematic1 cinematic2 cinematic3 cinematic4
city1a city1b city2a city2b city3a city3b end1 end2 mayan0a mayan0b mayan1 mayan3a
mayan4 mayan6 mayan8 rebar0a rebar0b rebar2a rebar2b rebar2c rebar2d rebar2e rebar2f
rebar2g rebar2h rebar2i rebar2j rebar2k rebar2l rebar3b rebar3d rebar3e rust1 rust2a rust2b
rust3a rust4a rust4b rust4c rust5a rust6a rust6b rust6c rust6d rust7a rust7b rust7c rust7d
rust7e rust8a rust9a west1 west2 west3a west3b west4a west4b west5b west6a west6b
west6c west6d west6e

### Sacrifice

Во время игры зажми грязными (обязательное требование) пальцами ног кнопки [Ctrl] + [Shift] + "~". Внизу экрана появится мелкое окошко, куда надо вводить эти коды:

@ bythepowerofgrayskull - полное здоровье
@ ihavethepower - маны до кучи...
@ yourbulletscannotharmme - твой волшебник не убиваем
@ dontfearthereaper - накинуть себе душ
@ castratetheheathens - ты можешь собирать чужие души без жертвования
@ timeisonmyside - сбрасывает счетчик времени (для заклинаний)
@ aplethoraof [имя зверюшки] - дает тебе четырех зверюшек
@ alliwantforxmasisa [имя зверюшки] - дает одну зверюшку
@ gimmegimmegimme [spell name] - Gives Spell [spell name]
@ ragebuilding - делает тебя крутым перцем 9 уровня со всеми заклинаниями и монстрами

### Корсары

Все читы работают только в море.
Для ввода кода необходимо нажать <CTRL>+<Z> и далее ввести код.
Коды вводить полной фразой с пробелами.

HAVE LIVE - полная починка корабля, вся команда, починка парусов (если есть парусина)
GET ME MAGIC - увеличение повреждения от каждого выпущенного игроком ядра в 100 раз
NOW I FLYING - разрешить отвязку камеры от корабля <CTRL><F> (вид корабля со стороны)
FIRE FROM CAMERA - стрелять из камеры клавишей <NUMPAD0>
TELEPORT - разрешить телепортировать корабль на место камеры <CTRL>-<L>
MAKE SCREEN SHOTS - запретить нанесение повреждений от ядер
EXPU MNE - очень, очень, очень-очень много экспы!!!
DENEG DAY - деньги

### Battle of Britain

Во время игры набери fastfire и будешь стрелять куда быстрее...
Набери byby и получишь самонаводящиеся (в разумных пределах) ракеты.

### Alice

Не забудь в опциях включить консоль!
Во время игры набирай в ней:

god - труповозка тебе не грозит...
wuss - все оружие
noclip - шагаем сквозь стены
health # - сделать столько-то здоровья (100 - полная канистра)
notarget - невидимость
give all - все оружие и патроны
give [предмет] - получить предмет
map [карты] - перейти на карту

**Список карт:**

centipede1 centipede2 facade fortress1 fortress2 funhouse garden1 garden2 garden3 garden4
grounds1 grounds2 gvillage hedge1 hedge2 hedge3 jlair1 jlair2 keep pandemonium potears1
potears2 potears3 qlair rchess skool1 skool2 tower1 tower2 tower3 utemple wchess1
wchess2 wforest

**Предметы:**

w_knife.tik w_cards.tik w_mallet.tik w_jackbomb.tik w_eyestaff.tik w_icewand.tik
w_jacks.tik w_blunderbuss.tik w_demondice.tik w_rage-box.tik

### Battle Isle: The Andosia War

Чтобы включить читы, набери во время игры слово alyenya

После чего можно пользоваться комбинациями:

alt+e - здоровье врагов хуже некуда
alt+u - во всех академиях заканчиваются первые задания
alt+i - ты видишь все юниты
alt+m - победа в миссии

### Crime Cities

Нажми "+" и вводи код:

_GIVEMEALLWEAPONS - все оружие
_GIVEMEALLAMMO - патроны
_GIVEMEMAXENERGY - энергия
_GIVEMETHEMONEY - бабки

### Star Trek DS9: The Fallen

Во время игры набери в консоли (вызывается через ~ или TAB) "panacea" без кавычек. После этого там же можно вводить коды:

god - бессмертие
fly - а мне летать охота..
ghost - внедряемся в структуру стен...

walk - рожденный ползать летать не может...
allammo - полный рюкзак казенных патронов
killpawns - убить всех супостатов на уровне

skiplevel - перейти к следующему уровню

## Colin McRae Rally 2

Все тачки:

введи ONECAREFULOWNER на экране создания нового водителя.

Lancer Road:
введи OFFROAD на экране создания нового водителя.

Mini Cooper:
введи JOBINITALY на экране создания нового водителя.

Sierra Cosworth:
введи JIMMYSCAR на экране создания нового водителя.

Ford Puma:
введи COOLESTCAR на экране создания нового водителя.

Все уровни:
введи HELLOCLEVELAND на экране создания нового водителя.

Треки в зеркальном отражении:
введи RORRIMSKCART на экране ввода читов.

Стреляем огненными шарами:
введи GREATBALLSOF на экране ввода читов. В аркадном режиме можно стрелять с помощью тормоза.

Отключение повреждений:
введи FRIDAYSCHILD на экране ввода читов. Работает не во всех режимах.

Огромные колеса:
введи EASYROLLER на экране ввода читов. Работает не во всех режимах.

Низкая гравитация:
введи MOONLANDER на экране ввода читов. Работает не во всех режимах.

Aggressive CPU cars:
введи NEURALNIGHTMARE at the cheat options screen. Note: This is only effective in arcade mode.

Турбо режим:
введи ROCKETFUEL на экране ввода читов. Работает не во всех режимах.

## ХЕКСЫ

### Jagged Alliance 2: Unfinished Business

Открываем свою сохраненную игру(SaveGame01.sve и т.д.) в любимом хекс-редакторе и ставим по этим адресам FF:

00000124 FF
00000125 FF
00000126 FF
0000B127 FF
0000B128 FF
0000B129 FF
0002B414 FF
0002B415 FF
0002B416 FF
0002B430 FF
0002B431 FF
0002B432 FF

В итоге имеем 16 миллионов баксов на мелкие расходы.

### Tomb Raider: Chronicles

Бессмертие для Лариски.
В запускающем файле идите по смещению 39E61. Нужно поменять циферки на такие:
Смещение: 39E61 B9 E8 03 00 00 89 48 22
Энергия не должна будет убавляться.

### Resident Evil 3

играем за Карлоса и редактируем в HEX файл bu00.sav ищем строчки
2550-амуниция
2540-ящик
оружие с 255 патронами
0FFF - M-16
0EFF - M-16(AUTO)
0AFF - rocket launcher

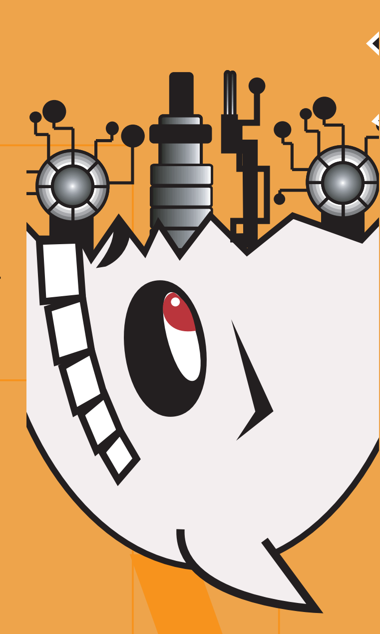
По этим адресам можно выставить патроны для оружия (не более 255 - то есть FF)

02FF - пистолет SIG-PRO
03FF - пистолет M29F
04FF - дробовик
05FF - магнум
06FF - рокет лянчер
07FF - ---||---
08FF - ---||---
09FF - ---||---
10FF -BENELLI
11FF - пистолет SIG-PRO universal
12FF - пистолет M29F universal
13FF - BENELLI universal
14FF - миномет
0AFF- рокет лянчер
0BFF - пулемет
0CFF - миномет
0DFF - пистолет EAGLE 6.0
0EFF - M-16
0FFF - M-16 (автоматический)

Прочая чушь:
81FF - лента с чернилами

### Player Manager 2000

Открой любимым редактором сохраненную игру. Иди по адресу 000EC64B и поменяй значения на 42461D07. В итоге получаешь 80 лимонов зеленью. Без налогов.





M.J.Ash (m.j.ash@xakep.ru) www.xknows.bos.ru

# 3D-Football v 2.2

Windows 9x/Me
Size: 1206 Kb
Freeware
http://www.3d-football.com

Забавная софтинка для футбольных фанатов: выводит на экран компьютера трехмерный футбольный мяч, который легко вращается мышкой. По умолчанию окно программы имеет оригинальный фоновый рисунок и видимые элементы управления. Но после того как юзер определится, в каком месте и какого размера должно быть это окно, его управляющие элементы могут быть убраны, а в качестве фона использован "снимок" Рабочего стола из-под окошка программы. В результате такой процедуры на экране компьютера остается только футбольный мяч, который весьма органично смотрится среди иконок. :) Стоит также отметить, что вся поверхность мяча усыпана кнопками, которые красиво выпячиваются под курсором мышки. Эти кнопки могут использоваться для запуска программ, открытия веб-сайтов и документов. Причем кнопки разрешается метить значками связанных с ними приложений или произвольными jpeg-ами, ico-нками или bmp-шками. Кроме мяча, программа поддерживает и другие 3D-объекты вроде часов и маек с трусами, но это уже, на мой взгляд, не так интересно.

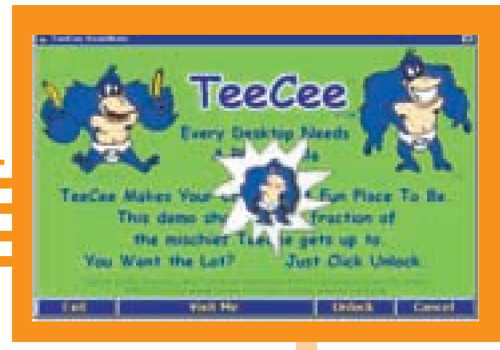
# EasyRecovery v 5.0

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 2742 Kb
Shareware
http://www.ontrack.com

EasyRecovery - это твоя последняя надежда на восстановление случайно или по глупости потертого файла. К примеру, на моем компьютере эта программа смогла воскресить большую часть файлов из каталога "Мои документы", убитого мной в целях тестирования. Жаль только, что все русские названия файлов прога заменила каким-то символьным мусором. Разработчики EasyRecovery гордо сообщают, что один убитый файл на нормальном винче - это ерунда! Их продукт способен выдирать информацию даже с отформатированных, насмерть завирусованных и просто сбойных дисков, причем для него не является проблемой отсутствие на таких дисках главной загрузочной записи (MBR), таблицы разделов, таблицы FAT и корневого каталога. С точки зрения пользователя вся работа с EasyRecovery-ом сводится к тому, что прога заглатывает указанный винч (или один из его разделов), долго его пережевывает, а затем выдает список того, что на этом винче еще можно попытаться спасти. В этом списке юзер отмечает интересующие его файлы и директории, после чего EasyRecovery восстанавливает их, насколько это возможно, и помещает в заданный каталог-приемник.



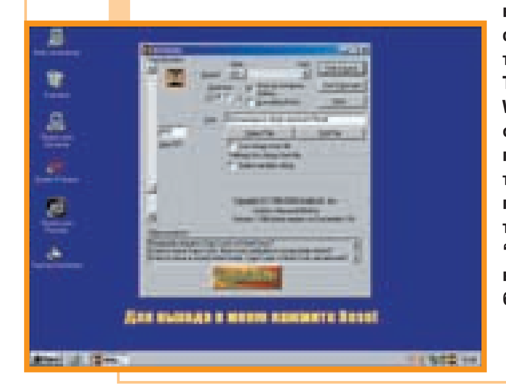





# WinRider v 1.90b

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 188 Kb
Freeware
http://www.winrider.com

"Бегущая строка" активно используется на телевидении для того, чтобы во время нудного фильма развлекать зрителей сообщениями о пропавших пуделях, машинах и портфелях с важными документами. На домашнем ПК с помощью "бегущей строки" можно выводить на экран напоминания о важных делах, прикольные фразы и анекдоты. Каким софтом прокручивают тексты на телевидении, я не знаю, но на компе с этой задачей очень неплохо справляется программа WinRider. Она выводит бегущий текст с необходимой скоростью, на нужной высоте и шрифтом заданного цвета, типа и размера. Текст для "печати" выдирается WinRider-ом из указанного тобой txt-файла строка за строкой. Хотя, в принципе, если в текстовом файле у тебя находится подборка забойных перлов (http://perlodrom.ournet.md), то, поставив галочку напротив пункта "Select random string", можно заставить WinRider выплевывать их на Рабочий стол в произвольном порядке.



# TeeCee DeskMate v 1.04

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: инсталлятор 68 Kb (+ 2 Мб всего остального:)
Shareware
http://www.teecee.net

TeeCee - это в меру интерактивная обезьяна синего цвета. Явно мужского пола, если судить по наглой морде и безбашенному поведению. Живет TeeCee под Виндами, все время бегает туда-сюда по экрану и постоянно отмачивает какие-нибудь корки: то проделает "дырку" в Рабочем столе, а потом возьмется за ее края и завяжет их бантиком, то оденется ниндзя, а затем залимонит себе же в бубен своей же нунчаку, то не поладит с неизвестно откуда взявшимся на экране быком. :) TeeCee ужасно долго делала та же компания, что уже радовала нас другими "настольными приятелями": Osk-ой (www.oska.com) и Tahni-ой (www.tahni.com). Но качество анимации и приколов в DeskMate TeeCee говорит о том, что разработчики не зря тянули. :)

# ESP Test v 2.01

Windows 9x/Me
Size: 733 Kb
Shareware
http://paranormality.cjb.net

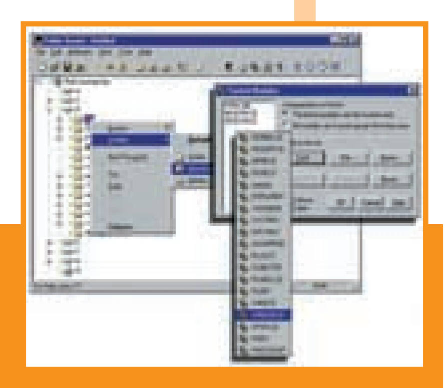



ESP Test проверяет наличие у человека паранормальных способностей по методике, взятой из первой части "Охотников за приведениями". Правда, если мне не изменяет память, то в фильме доктор Питер Венкман не столько тестировал, сколько пытался стимулировать развитие у испытуемых экстрасенсорных талантов, устраивая им сеанс электрошока за каждый неправильный ответ. Но, увы, из-за отсутствия у пользователей необходимой периферии разработчикам пришлось отказаться от реализации в программе "стимулирующего" модуля. :) Так что ESP Test лишь вычисляет твой пси-уровень. У меня он оказался равен нулю. Эх, интересно было бы прогнать через данную прогу всех этих колдунов, ведунов и потомственных магов, что рекламируют себя в газетах бесплатных объявлений. Проверить - действительно ли они так насыщены пси-энергией, как утверждают, или же их анатомию переполняет субстанция другого толка. :)

# Folder Guard v 4.14

Windows 9x/Me
Size: 622 Kb
Shareware
http://www.winability.com/folderguard

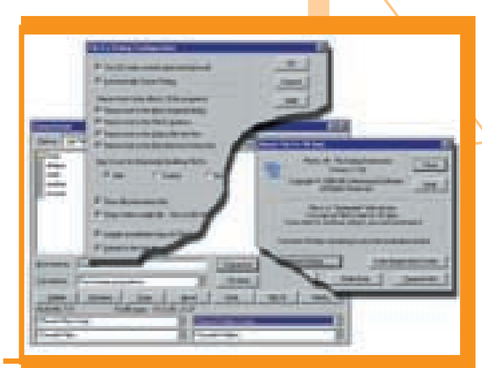
Если тебе приходится делить свой компьютер с кем-нибудь еще, то для защиты важной информации попробуй использовать программу Folder Guard. Даже самый пронырливый младший братик не сможет добраться до твоей любовной переписки или каталогов с веселыми картинками, если эта прога сделает указанные файлы и каталоги "невидимыми". Самое приятно, что он даже не догадается о существовании на твоем компьютере запретных для него зон, поскольку Folder Guard работает совершенно незаметно для пользователя. Тебе же для работы со "спрятанной" информацией потребуется лишь ввести правильный пароль при входе в Windows или при открытии защищенной папки (если тебе, конечно, не лень использовать для каждой отдельной папки свой пароль). Помимо этого Folder Guard позволяет ограничивать доступ пользователей к другим системным ресурсам (дискам, Панели управления, меню Пуск и т.д.). Впрочем, даже те, кто владеет своим писюком единолично, могут найти применение этой проге. Вот я, например, крайне порадовался тому, что Folder Guard умеет делать так, чтобы к защищенным папкам можно было получить доступ только из определенных "проверенных" прог. То есть, допустим, с папкой "Мои документы" из Word-а и Windows Commander-а ты работаешь как ни в чем не бывало, а из других программ (в том числе и троянов :) ее просто-напросто не видно. :)



# File-Ex 98 v 2.12d

Windows 9x
Size: 321 Kb
Shareware
http://www.cottonwoodsw.com

В мае прошлого года я как-то рассказывал об очень простой, но в то же время крайне полезной программе Quick Folders. Для тех бедолаг, кто тот номер X прозевал, сообщаю, что сия софтинка вставляет свою кнопочку с молнией на морде в стандартные диалоговые окна открыть/сохранить и самостоятельно ведет общий для всех программ с такими окошками список часто используемых папок. Клик по нужному элементу этого списка позволяет мгновенно переместиться и сохранить, скажем, тест из Notepad-а в том же каталоге, который ты только что использовал в Photoshop-е для сохранения картинки. К сожалению, с некоторыми программами, вроде Word-а, которые для чтения-записи файлов используют диалоговые окна собственной конструкции, Quick Folders работать отказывалась. Это было весьма неудобно, но вот недавно я нашел программку, которая этого недостатка лишена. После "обучения" File-Ex 98 способна вклеивать свою кнопочку и в нестандартные диалоговые окна. Во что же превращаются стандартные окошки открыть/сохранить под влиянием этого монстра - можно видеть на скриншоте. Страшно? Удобно! И главное, что, как и при использовании Quick Folders, "топ" самых популярных папок всегда у тебя под рукой.



# AutoPlay Menu Studio v 3.0

Windows 9x/Me
Size: 5253 Kb
Shareware
http://www.indigorose.com/autoplay

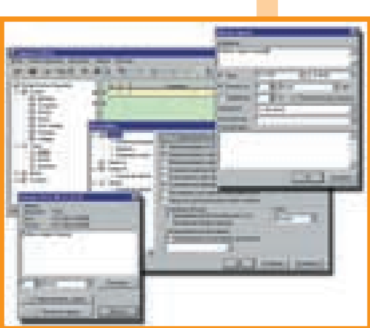
У нас в Питере компакт что у пиратов купить, что в какой-нибудь конторе записать - одна фигня - 60 рублей. Однако если целыми днями сидишь в Сети, то делиться деньгами с пиратами нет смысла. Ты просто сбрасываешь свои архивы на CD и получаешь отличный сборник. При этом можно даже чуть-чуть повыпендриваться перед друзьями: кроме прог сунуть на компакт еще и красивую менюшку, которая будет выскакивать на экран каждый раз, когда диск оказывается в дисководе. Отличные AutoRun меню для CD-Rom-ов можно заделать в программе AutoPlay Menu Studio. Если постараешься - получится не хуже, чем на фирменном компакте к твоей видеокарте или материнской плате. Среда разработки - визуальная. Из типовых элементов ты конструируешь то, что тебе нужно, и вбиваешь необходимые тексты. Готовые менюшки могут состоять из нескольких страниц, содержать видео-вставки, интерактивные объекты и графику. Само собой, нажатие кнопок в таком меню будет сопровождаться анимацией, звуковыми эффектами и вызывать запуск необходимых прог, открытие сайтов, печать документов или еще чего-нибудь. В результате общения с AutoPlay Menu Studio ты получишь на руки exe-шник (и кучку дополнительных файлов), который, стоит заметить, будет прекрасно функционировать и вне компакта :).




# GoldenSection Organizer v 1.30

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 1264 Kb
Shareware
http://www.tgslabs.com

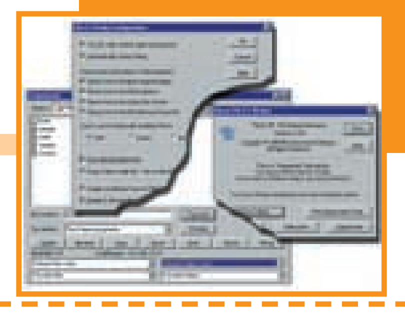
Существуют программы, которые настолько правильно сделаны, что общаться с ними одно удовольствие. Но, увы, таких прог маловато: The Bat, Windows Commander, GetRight, RunIt... Что еще там приходит в голову? Впрочем, на днях в моем списке "лучших из лучших" появилась еще одна софтинка - GoldenSection Organizer. От сотни других электронных органайзеров эта прога отличается именно своей "правильностью": простым, но не примитивным интерфейсом, функциональной полнотой, малыми размерами и "вылизанным" кодом. GoldenSection Organizer - это планировщик, записная и адресная книга, объединенные вместе. В планировщике реализована отличная система напоминаний, которая не даст тебе проворонить праздник, памятную дату или день рождения друга. Всем запланированным делам можно раздавать различные приоритеты, помечать, сколько процентов работы уже выполнено. Записная книжка специально создана для хранения произвольной текстовой информации, такой как заметки с картинками, форматированным текстом и работающими веб-ссылками. Возможности по сортировке, фильтрации и печати хранящейся в органайзере инфы присутствуют. И вообще! Много ли ты, приятель, знаешь хороших органайзеров с русскоязычным интерфейсом, а? :)



# File-Ex 98 v 2.12d

Windows 9x
Size: 321 Kb
Shareware
http://www.cottonwoodsw.com

В мае прошлого года я как-то рассказывал об очень простой, но в то же время крайне полезной программе Quick Folders. Для тех бедолаг, кто тот номер X прозевал, сообщаю, что сия софтинка вставляет свою кнопочку с молнией на морде в стандартные диалоговые окна открыть/сохранить и самостоятельно ведет общий для всех программ с такими окошками список часто используемых папок. Клик по нужному элементу этого списка позволяет мгновенно переместиться и сохранить, скажем, тест из Notepad-а в том же каталоге, который ты только что использовал в Photoshop-е для сохранения картинки. К сожалению, с некоторыми программами, вроде Word-а, которые для чтения-записи файлов используют диалоговые окна собственной конструкции, Quick Folders работать отказывалась. Это было весьма неудобно, но вот недавно я нашел программку, которая этого недостатка лишена. После "обучения" File-Ex 98 способна вклеивать свою кнопочку и в нестандартные диалоговые окна. Во что же превращаются стандартные окошки открыть/сохранить под влиянием этого монстра - можно видеть на скриншоте. Страшно? Удобно! И главное, что, как и при использовании Quick Folders, "топ" самых популярных папок всегда у тебя под рукой.



# WWW

M.J.Ash (m.j.ash@xakep.ru) www.xknows.bos.ru

## Disturbing Auctions

http://www.disturbingauctions.com

Интернет-аукционы - великая вещь. С их помощью очень многие люди избавляются от ненужных вещей, зарабатывая при этом немного деньжат. Ведь, в конце концов, недаром же говорится, что хлам одного человека - сокровище для другого. Правда, встречаются перцы, для которых это высказывание служит оправданием, когда они выставляют на торги, скажем, медвежонка с оторванной головой, на которого двадцать лет назад активно мочились в постели. Ты думаешь, таких идиотов не бывает? Как бы не так! Старые истерзанные игрушки, при одном взгляде на которые любой ребенок немедленно наделает в штаны, стремятся продать достаточно часто. Впрочем, игрушки - это ерунда. Отдельные перцы надеются выручить пару баксов (а иногда и более значительную сумму!) за самодельный стульчак, за подставку для ручек в виде щенка, которому эти самые ручки вставляются в задницу, за кошелек для монет в форме и из шкуры лягушки. Обо всем об этом я узнал на сайте "Disturbing Auctions", который специально занимается отловом странных предметов, продаваемых на Интернет-аукционах. Главная гордость этого сайта - кошелек из мошонки быка, который, видимо, требуется носить на поясе. Черт меня побери, хотел бы я видеть человека, который согласится повесить ЭТУ гадость на свой брючный ремень. :)

## Hats of Meat

http://www.hatsofmeat.com

Шляпа из мяса? Что может быть прекрасней! Летом стекающие по волосам мясные соки приятно холодят голову, а в морозные зимние дни такую шляпу в любой момент можно без труда зажарить и съесть. Дабы оный головной убор лучше сочетался с остальными предметами твоего туалета, стоит также украсить свою шею двумя-тремя гирляндами сосисок. О том, как самостоятельно изготовить столь необходимый для модного облика аксессуар, тебе подробно поведают на сайте "Hats of Meat". Там же тебе расскажут, шляпы каких фасонов и из мяса каких видов животных в этом сезоне особенно котируются. Я же лишь напомню тебе, что, надев подобный головной убор, стоит за километр обходить места выгула домашних животных и помойки. Иначе твой супермодный набалдашник моментально либо собаки сожрут, либо мухи загадят. :)




## Фальшивомонетчество

http://www.money.nizhny.ru

Дензнаки - существа весьма привередливые и вне государственных питомников практически не размножаются. Дело в том, что частные лица просто не обладают необходимыми для их разведения материалами и технологиями. Хотя находятся порой народные умельцы, которые пытаются насильно получить потомство от той или иной банкноты. Однако приплод, принесенный несчастной банкнотой в условиях домашнего хозяйства (компьютер, сканер, принтер и рулон туалетной бумаги :), обычно страдает различными врожденными дефектами: неправильным окрасом, низкокачественной основой и отсутствием некоторых важных частей анатомии. К счастью для таких народных умельцев в природе еще попадаются отдельные граждане, принадлежащие к виду "лох обыкновенный". Они не обращают особого внимания на внешний вид полученного денежного знака - их радует сам факт наличия "денежки" в кулаке. Зато государство такое наплевательское отношение к чистоте породы откровенно возмущает и оно то и дело отлавливает доморощенных банкнотозаводчиков в воспитательных целях. :)



## Diskovod.Ru

http://www.diskovod.ru

Diskovod.Ru - новый проект "отца" отечественного шаровароведенья Дмитрия Турецкого, чей "ЛистСофт" уже много лет подряд занимает верхнюю строчку в моем табеле о рангах софтовых каталогов. На сайте Diskovod.Ru пока всего лишь два больших раздела: "Полезные советы" и "Статьи". Однако ты не думай, что раз сайт новый, то и в имеющихся разделах царит запустение. Напротив, Diskovod.Ru забит под завязку самой интересной инфой. Фишка в том, что "Полезные советы" Дмитрий годами собирал еще под крышей "ЛистСофта", поэтому уже сейчас в данном разделе находятся всевозможные советы, трюки и хитрости, рассказывающие о том, как можно легче или быстрее управляться с компьютером, заставить его делать то, что хочется вам, а не ему, и т.п. А про "Статьи" и говорить нечего! Сотни людей, вроде меня, каждый день внимательно просматривали раздел "Дисковод" Газеты.ру (позднее - Вестей.ру) в надежде обнаружить там очередную заметку Дмитрия. Сейчас же все эти заметки собраны на отдельном сайте, и к ним постоянно добавляются все новые и новые... Эх, да что там говорить! Если тебя интересуют компьютерные технологии, то Diskovod.Ru для тебя - сайт из категории ОПС (что расшифровывается как Очень Полезный Сайт :). Ну а если нет, то... что я вообще тогда с тобой разговариваю, а? :)



## ANALIZFAMILII.RU

http://www.analizfamilii.ru

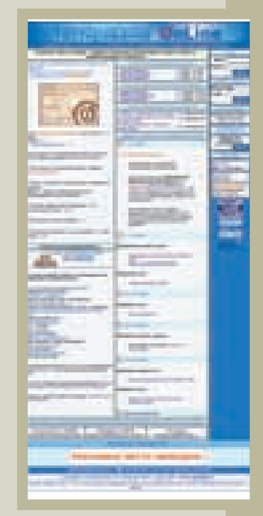
Что в имени тебе моем? - спросил я на сайте "ANALIZFAMILII.RU". Ответ пришел быстро. Он гласил, что результаты компьютерного фоносемантического анализа говорят о том, что ник "Эш" характеризует меня как человека очень мужественного, сильного и храброго, но, к сожалению, сильно заторможенного. Сам понимаешь, что на "тормоза" я обиделся и тут же поспешил проверить "на вшивость" моего приятеля Ядовитого. В результате я расстроился еще больше: несмотря на зловещее значение слова "Ядовитый", мой коллега был признан большим, красивым и радостным существом без каких бы то ни было отрицательных качеств (Прим. ред: "Ха-ха" три раза. :). И лишь когда выяснилось, что все то хорошее, что есть в нашем главном редакторе, сосредоточено исключительно в словах "быстрый и подвижный" (а в основном он "маленький, тихий, тусклый и угловатый"... Гы-гы...), я перестал ругаться, сел за компьютер и набросал данный текст, с тем чтобы и ты, приятель, знал место в Сети, где в любой момент дня и ночи можно найти программу, которая с удовольствием выскажет тебе в почтовый ящик все, что она о тебе думает.



## Тестирование и сертификация Online

http://tests.specialist.ru

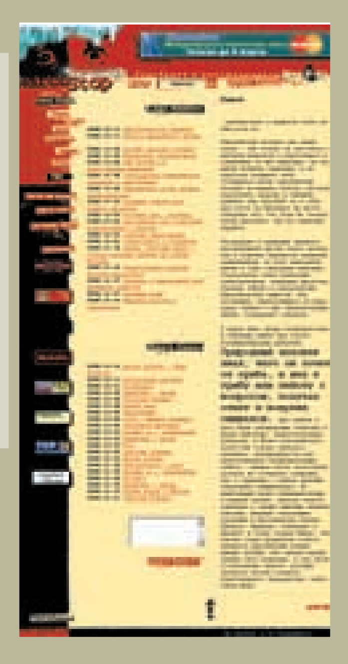
Я, конечно, верю, что ты крут. Что у девчонок при виде тебя сразу учащается дыхание, а все парни немедленно делают "ку" три раза. Однако я думаю, что документальное свидетельство собственной крутизны тебе никоим образом не помешает. Несложно догадаться, что тебя вряд ли заинтересует диплом "лучшего ассенизатора деревни" или именная карточка "быка-производителя", поэтому я предлагаю тебе пойти по указанному выше адресу и приобрести документальное подтверждение своих знаний в области информационных технологий. Правда, на данный момент на сайте "Тестирование и сертификация Online" выдают один единственный сертификат на статус "Internet User", но в дальнейшем, при появлении новых тестов, они обещают выдавать сертификаты и с более лестными формулировками подтверждения квалификации. Главное же во всем этом то, что сертификат международного образца, составленный на английском языке, будет совершенно без-воз-мез-дно выслан тебе по почте, если, конечно, ты не засыплешься на вопросе типа: "Нужно ли для выхода в Интернет получить у провайдера не только пароль, но и отзыв?". :)

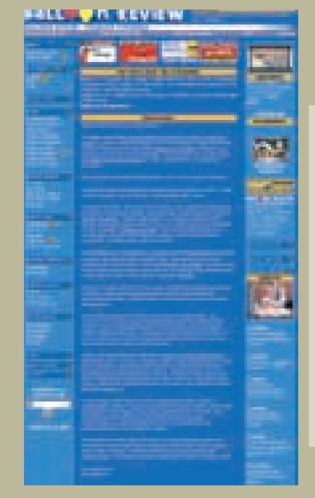


## НаркоСТОП

http://narcostop.ru

Один мой приятель, окончив школу, открыл для себя пиво. Раньше он был худым как щепка, а теперь чел весит больше папы с мамой вместе взятых, а его разросшимся грудям может позавидовать Бритни Спирс. А что поделать, у каждого человека есть свои слабости. Кто-то, допустим, любит с утра до ночи смотреть телевизор, а кто-то - нюхать смоченный в ацетоне носок. Тут главное - это выбрать себе такое увлечение, которое не слишком печально действует на голову и прочие важные части твоей анатомии. Но как это правильно сделать? Ответ на этот вопрос следует искать на сайте Наркостоп. Указанный сервер ну просто битком набит информацией о всевозможных человеческих зависимостях, привычках и маниях. О наркомании и алкоголизме ты, наверное, уже слышал. А вот что ты, к примеру, знаешь о жилеткомании, вкусомании, интернет-зависимости и Love-мании? Наверняка, почти ничего. И зря, кстати! Скажем, та же Love-мания - это страшной силы штука! Башню сносит только так! Рекомендую. :)





## Killer Fonts

http://www.killerfonts.com

Графологи утверждают, что можно определить характер человека по его почерку? Замечательно! Тогда давайте возьмем образец почерка какого-нибудь известного человека и разработаем шрифт на его основе! Сказано - сделано! Так в сети появился сайт Killer Fonts, и нынче даже самый последний придурок может распечатывать свои записи почерком Леонардо да Винчи, а любой вислоухий слюнтяй - рассылать письма с угрозами, "написанными рукой" самого Джека Потрошителя.



## Balloon Review

http://www.balloon.ru

Сайт разрушает сложившееся мнение, что воздушные шарики - это детская забава. Впрочем, я давно догадывался, что воздушный шарик и презерватив - это близнецы-братья, только первый не бывает с земляничным или апельсиновым вкусом, а на втором не принято писать чего-нибудь вроде "Первый раз в первый класс!". Поэтому, когда на Balloon Review мне наглядно продемонстрировали массу "взрослых" способов использования воздушных шаров (в сексе и на похоронах :), а я всего лишь в очередной раз порадовался своей проницательности и все. Ну и приколился, конечно. :)

# FAQ

FAQ (faq@xakep.ru)



**Как узнать IP компа, за которым я сижу в windowz?**

В инструкции должно быть написано :). Вообще, если подразумевать IP внутри локальной сети, то он чаще всего известен работающему, или же в случае, если на dial-up`е была предусмотрена опция статического IP. Ну да это все лирика. Наша задача - определить айпи своего компа в сети.
Самый тривиальный и гениальный способ - набить команду **"winipcfg"** в меню **"Пуск"**, если ты работаешь в **9*** или же **"wntipcfg"**, если ты имеешь дело с системой на базе классической windows NT. Также, в случае работы в NT5.0 (Win2000), ты можешь узнать свой IP, щелкнув на **"мониторчике"** в правом нижнем углу, означающим установленное соединение с инетом (не путать с мониторами подключения к локальной сети), в **"Подробностях"** будет прописан IP server`a и IP клиента. Нас интересует последний.
Хотя сообщу, что для незнающих такой команды или желающих по-хитрому узнать свой неповторимый адрес, существуют и другие способы. Например, зайти в гвестбук, отображающий адрес писавшего, или прямо на index`овую страничку (вроде superbest.net) с опцией показа ip входящего. Или затусовать на прокси-чекер, показывающий не только твой ip (с lookup DNS), но и всю whois инфу по твоему ISP. Такую хрень реализовали, к примеру, на **www.leader.ru** со скриптом Whois.
Еще более извратный, но не менее известный способ. Куча звонилок имеют опцию показа твоего ip и адреса сервера, с которым ты соединился. Среди юзанных мной - Advanced dialer имел такую полезность.



**Наконец-то я заимел выделенку и теперь хочу свой www-сервер организовать прямо на своем компе! Какие посоветуешь?**

Если ты имеешь в виду виртуальные сервера, а не физические, то тут имеются кое-какие идеи. Точнее варианты/разновидности искомых www-серверов под win.
**Sambar Server.** Первый пришедший на ум сервак, побывавший в личном пользовании. Помимо http, поддержка почтовых сервисов - pop3, imap, smtp, а также ftp. Неплохая система ведения логов, по которым можно восстановить информацию о том, кто и когда шнырял по твоему серванту (какие пароли вводил, в том числе ;). В случае, если ты реально делаешь большой сайт для огромного числа посетителей, то будет нелишним наличие встроенного поискового движка.
**http://www.sambar.com/**
**AnalogX SimpleServer:** WWW. Простейший ВВВ-сервер, весом всего в 259 кил. Поддержка авторизаций, cgi, multi-hosting`a и кучи других фишек, едва ли доступных проге такого веса :).
**www.analogx.com**
**Falcon Web Server.** "Соколиный" сервак, рассчитанный на маленькие домашние сайты, хотя и с гибкими настройками, поддержкой логов, кэширования и прочей полезной шнягой. Если ты не рассчитываешь на приход "в гости" 10 тысяч человек в день и тебя ломает ставить Apache, то данная софтина - твой выбор. Но не мой: в отличие от предыдущих двух, у этой срок жизни ограничивается 30 днями =(. То бишь предлагаемая софтина - не более чем демка.
**www.blueface.com**
**WebMail.** Это не просто почта, как ты мог бы подумать. Хотя из названия также ты мог сделать вывод, что предлагаемая почта - не просто почта: это почта с веб-интерфейсом. А где интерфейс, там и сам веб: полная реализация http с кучей дополнительных фенек, полезных как админу, так и конечному пользователю. Увы, софтина шароварная =(.
**www.infinitemail.com**

**Как могут наказать за сканирование подсети ISP на шары?**

Наказывают-то по-обычному: попу нашлепают, возможно, резиновой дубинкой :).
На самом деле тут надо опасаться не **"как накажут"**, а **"как найдут того, кого наказать"**.
80% пользователей не пользуются какими-либо firewall`ами, и заменить запрос на NetBios session - физически не могут. Так что опасность начинается при скане advanced user`ов (например, при поиске шаров у IRC-пользователей на канале #xakep irc.dal.net :). Тебе либо просто в глаз дадут в ответ, либо сообщат в сапорт твоего ISP. Хуже дело с IP, выделенными коммерческим организациям компьютерного толка, где дяди админы быстро реагируют на такие наезды.
То же, отчасти, касается и скана правительственных, военных и коммуникационных сетей.
Но ведь вопрос-то был **"как накажут"**. Чтобы было **"как"** - надо найти сначала **"за что"**. Так вот, фишка в том, что если ты дал запрос на шары и получил стандартное - connection refused, то обвинять тебя не в чем: ты дал запрос на сессию, а тебе отказали. А вот если ты слямзил netbios-name list оттуда, т.е. список пользователей системы, т.е. нарушил конфиденциальность участников сети - могут снова по попке постучать. И особенно если таки ты успел подрезать оттуда какого-либо филе.
А вообще, взлом share ресурсов расценивается стандартно как **"Преступление в области информационных технологий"** и награждается классическими статьями вроде 273-ей.

**Что за хрен такой - мэйл лист и чем он хакеру-то полезен?**

Мэйл лист, в том виде, в котором мы рассматриваем его сейчас, - это новостная рассылка, сообщения в которой может комментировать любой (немодерируемая рассылка), или же все новые письма проходят через модератора и в случае одобрения - доходят до всех подписчиков рассылки. Чтобы заиметь в своем мылбоксе сообщения рассылы - достаточно подписаться на нее. Это происходит либо автоматизировано - заполнением веб-форм, либо по-старинке - отправкой письма на определенный адрес с определенным сабжем. К первым относятся такие гиганты, как citycat **(www.subscribe.ru)**, где имеются рассылки практически на любые темы. В том числе много и по security. Подробнее докладывать не буду - сам слазаешь туда и выберешь тебя интересующие (а то вкусы разные: вдруг тебя интересуют новости разработки профилактических стимуляторов для анального отверстия =).
Огромная подборка **"старых"** рассыл находится по адресу **www.faq.org.**

**Меня тут вставило слушать радио по ИНЕТУ! Но нашел всего несколько радиостанций, посоветуй чево-нить, можно попсового!**

Я думаю, что вещание радио по инету - не новость. Поэтому, не вдаваясь в подробности, - сразу даю линки на **"популярные"** радиостанции, а потом на другие :)
**www.rusradio.com** - "Русское радио для души" =)
**www.station.ru** - настоящий kewl. Моя любимая радиоСТАНЦИЯ.
**www.silverrain.ru** - серебряный дождь: бывают интересные авторские программы.
**www.hitfm.ru** - ХитФМ, и нет проблем.
**www.echo.msk.ru** - информативная радиостанция, здесь вещает передача про компы - "Эхонет".
**www.radio7.net** - раз в час играют классическую музыку.
**www.maximum.ru** - "Спросят, что слушаешь - ответь им: Максимум!"
Но, на мой взгляд, находясь в зоне вещания интересующей российской радиостанции - лучше отдать выбор underground-pirate станциям, ведущим вещание исключительно в инете, с X-стильными новостями и позитивной музыкой.
Очень советую заглянуть по адресу - **http://stations.mp3s.com/stations.** Казалось бы, MP3.com - одна большая помойка, да вот встречаются и полезные части...
**http://musicforhackers.com/** - вот это уже злобная штучка "Music for hackers". Именно здесь случаются еженедельные онлайн радио шоу знаменитого журнала 2600.
**http://www.pirate-radio.co.uk/** - любимая онлайн радиостанция главреда X. Живой звук/видео высшего качества. Сеть зеркал сервака, вещание с разным качеством, под соединения различного







качества. Короче, X-стиль! Но самое прогрессивное радио - это X-Radio, т.е. радио твоего любимого X, вещающего периодически с **www.xakep.ru** 8).

**Расскажи про процессор AMD K6 II+ plz.**

Не частый, но актуальный вопрос. Изначально данный продукт АМД разрабатывался для мобильных систем, ноутбуков то бишь. Но фишка сложилась в том, что проц адаптирован под Socket7, соответственно, подходит и настольным компам, с обычными матерями. Разве что требуется специфическое питание на мамке: 1,9-2,1 вольта. Стоит заметить что в "плюсе" K6-2 имеется кеш второго уровня в 128к объемом (в K6-III+ имеется уже 256 килов). У старых K6-2 поддерживались частоты системной шины от 66 до 100МГц, а в plus`е - 95-100. Имеется расширенный вариант 3D now. Как было уже отмечено, питается новый камень от 2-вольтового источника, в то время как у прежних образцов - 2,2В. Что касается реальных тестов-сравнений старого и нового камня, то тут получается именно то, чего и ожидали: + показывает производительность выше старого на 5-15%, 10 в среднем, соответственно. Особенно по классическому тесту Q3 demo, в fasten режиме. Что этому причина? Для таких подробностей можно взглянуть тесты, которых наплодилось немало в инете. Лишь напомню, что плюс выстроен по 0,18 микронной технологии, а не 0,25, как прежде. Что касается цен, то тут не все так радужно: 50-60$ за камень.



**Я заказываю халяву с инета и уже задолбался заполнять всяческие формы с инфой обо мне. Может получится как-нибудь упростить это?**

Самое просто решение - не заполнять этих форм :). Но если б эти формы были только для оформления халявы… Они повсюду: регистрация мыла, шелла, хостинга, клубных логинов, рассылок, etc. Короче, понятно, что надо этот процесс упрощать. И тут нам приходит на помощь чудо-прога AI Roboform, которую можно качнуть с **download.com.** Достаточно один раз заполнить все поля своей инфой, как Робоформ запомнит это дело, и тебе впредь не придется повторять рутину. После инсталляции появляется новая кнопа на панели IE (увы, проге требуется детище MS, и она отказывается интегрироваться в Оперу или NN). Помимо стандартного применения, при легальных регистрациях, Робо будет полезна кулкардерам. Например, появился новый номер CC с инфой. Полученное загоняется в прогу и заливается в почти всегда одинаковые веб-формы oder`a.



**Я хочу получить Нобелевскую премию. За что мне ее дадут и вообще, откуда эта хрень пошла?**

Молодец! Правильное решение. Нобелевскую премию установил/придумал Альфред Нобель. Первый счастливчик заимел ее еще в 1901 году. Изначально было решено выдавать деньгу за грандиозные успехи в науке (всяческих ее естественных проявлениях - физике, химии, физиологии и медицине). На премии будет выделяться определенная часть от бабок, полученных в мире при использовании динамита - детища дедушки Нобеля. В последующем были образованы премии за литературу и миротворческую деятельность. Распределением благ занимается международный нобелевский комитет. Касса, в которой раздают $, расположена в Стокгольме (Швеция). Исключение - премия Мира, дают в Осло (Норвегия). Денежное значение премии разнится, например, в 1992 году всем выдали по 6.5 млн. шведских крон (~615000 фунтов-стерлингов). Основой фонда премий стал капитал, оставленный Нобелем, - 31 миллион шведских крон. Их вложили в акции и порешили, что полученные за годы барыши будут делиться на 5 и раздаваться заслужившим. Помимо самого основателя, понтами раскинулся и государственный банк Швеции, установивший премию за достижения в области экономики.



# Ё-MAIL



ASD LSD (LOX@abc.com)

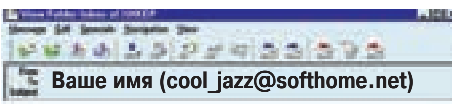
Привет всем кул-хацкерам, а также ламерам, которые думают, что, прочитав этот журнал, станут хоть чуть-чуть круче яиц :). Я вот тут на досуге подумал :), и в голову ко мне пришла умная мысля: в 10-ом номере писали про халявные трусы :)... А что если их заказать не на свой адрес (например, я учусь в гимназии 177, и моя директриса, наверное, будет очень удивлена, получив их по почте)? Вроде все, надеюсь, мое письмо не попадет в “Самое дурацкое письмо номера”. А хотя ладно - засылайте бритву, вот адрес (кстати, это не мой адрес, а адрес моего завуча). Ну все, пока =). Город Е-бург, бульв. Тбилисский, 11/148, индекс: 620089.

Дарова, Эйсид (ты так читаешься?)! Мы тут с бандой подумали и решили, что вместо бритвы пошлем твоему завучу что-нибудь повеселее. Но вот только беда: ведь чтобы послать что-нибудь ненужное, надо купить что-нибудь ненужное! Взяли газету “Из Носа в Ухо” и сели смотреть. Искали что-нибудь, искали... Наконец, нашли. “За3-968, 82 г.в., состояние среднее, на хорошем ходу, гнилой, нет лобового стекла. Цена 20 у.е.”. Скинулись мы все вместе по доллару - и купили. На руках на почту отнесли, упаковали и отправили наложенным платежом. Как обрадуется твой завуч, я себе даже и представить не могу. Кстати, ты тут о трусах упомянул - так вот, Центнер их заказал шестнадцать комплектов, и с завтрашнего дня мы их получать начинаем. Так что если кому-то из твоих друзей понадобятся - пиши, мы вышлем. Нам не жалко. Твои мутаторы.

X-Nilro (vityenka@mail.ru)

В Инете очень мало сайтов, на которые действительно интересно сходить и где
всегда есть прикольная инфа для нормальных людей, а не для обпившихся пивом
ламеров, вылезающих в Инет на выходные, чтоб посмотреть порнуху. Хакер среди
них занимает почетное место. На Хакер всегда было интересно вылезти, посмотреть новые статьи, заценить форумы, поболтаться в чате, почитать приколы и западло, присланные читателями.
Только, блин, что случилось с моим Lieblings сайтом в это чертово воскресенье?! Целый день сайта до него было не достучаться, а потом еще пропала вся инфа. Полный sucks. Интересно, с чего это вдруг? Может, у вас и правда хозяин сервера нажрался как собака? Или это проделки тупорылого ублюдка, считающего себя хацкером? Я, например, до сих пор не могу понять желания некоторых людей ломать все подряд - им за решетку, что ли, неймется?
Скорее, правда, эти дауны страдают врожденной недостаточностью (не могу сделать
свой сайт с 1000 посещений в день - так хоть сломаю чужой). Нет, это совершенно понятно когда ломают из мести, когда ломают Пентагон или Белый Дом, но зачем ломать совершенно безобидные сайты? Из зависти? Чтоб потом говорить друзьям, какой ты крутой?
Почему я вам об этом пишу? Очень просто: помимо всякого хацкерского
хумора, западла, взлома и новомодной хак-культуры, необходимо хоть немного
поговорить о хак-этикете - хотя бы для того, чтоб самим не пораниться о
посаженные хактусы. В конце концов, вам решать, какими вы хотите видеть ваших
читателей: полупридурошными флудерами и троянщиками или же продвинутыми
пользователями своего PC, способными постоять за себя в жестоком мире
всемирной паутины.

Дарова, Их-Нитра! Во всем ты прав - с начала и до конца. Этикет и посаженные нами хактусы - это больной вопрос. Что тут скажешь - все зависит от конкретного человека! На свете полно закомплексованных придурков, которые не знают, каким боком себя белому свету показать - вот и занимаются разной фигней. Но могу тебя порадовать: по имеющимся данным, 95% наших читателей - классные перцы, с головой и руками, растущими откуда надо. И девчонки у них тоже очень даже ничего :). Но про девчонок - это уже отклонение от темы, а вообще-то - все хорошо. И насчет нашего сайта: временами он действительно отрубается - железо апгрейдить надо, софт - тоже, контенты - естественно... Такие вот пироги. Пиши нам. А мы будем писать тебе. О чистоте хака, о частоте процессоров и о личной гигиене. Твои бревенчатые офтальмологи.



Ваше имя (cool_jazz@softhome.net)

С удовольствием (почти всегда) читаю ваш журнал. Вот недавно скупил таки “Западлостроение” - не то что бы очень понравилось, но раз это кому-то интересно, хочу поделиться приколом. Не знаю, возможно, кто-то это уже пользовал. Шутка для... Netsysadmina или офисного работника.
Реквизит:
1. Кондиционер с пультом ДУ.
2. Хорошо выдержанное серьезное выражение лица.
Способ применения:
Заходим в бухгалтерию или другой отдел, не особо богатый технически осведомленным персоналом.
Создаем иллюзию погружения в работу (ради потери к вашей особе внимания со стороны сотрудников). Берем со стола пульт ДУ “кондишина”, откидываем крышечку... “Здравствуйте, Иван Павлович (Марат Маратович, Чулпан Хаматович - имя шефа, короче). А? А, секундочку...” - и протягиваем “трубу” испытуемому: “Это Вас.” :))). Далее - наслаждаемся. Шутка не особо злая, поэтому быстро бегать не придется. Возможны другие варианты - ака вход со своим собственным пультом и явное изображение спешки. ЗЫ: желательно выбирать людей с имеющимся чувством хумора. Также, желательно, исключить присутствие сотрудников из другой комнаты или сразу попросить их не разглашать суть прикола...
С уважением, hotcooler.

Привет, Ваше имя! Классный у тебя ник, но дело не в этом. Прикололя я с кондишеном в редакции. Приношу пульт в рекламный отдел, протягиваю Старшему Бакенщику Игорю Пискунову, говорю: “Это вас!”, и - бегом из кабинета. Через две минуты приходит ко мне Игорь, протягивает тот же пульт и говорит: “Не, это тебя”. Я решил поглумиться, беру его, прикладываю к уху, “Алле” говорю... А мне оттуда - Покровский: “Я тя ща, мать фак ёпрст, оштрафую за нарушение трудовой дисциплины, ты что пристаешь к людям со своими тупыми шутками...”.
Такие дела. При использовании кондиционера в личных целях следует быть предельно осторожным.

С дребезжанием, твои гонобобели.

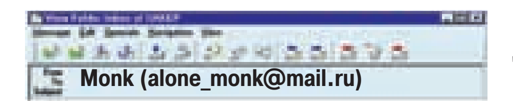
Golden Lion (Goldenlion@rambler.ru)

Здрасьте, давно хотел вам написАть... Отстает Москва от информационных технологий, млин! Заехал я к вам, значит, из знойной Сибирии... Прихожу в клуб под красивым названием “Нирвана” (ни рвана, ни порвана) - думал там цивильных
членовеков увижу. Рядом, значит, садятся две герлицы и вбивают следующий урл:
masha@mail.ru!!! Я офигел. Сидят, ждут. Минут 10. Одна: эх, скорость сегодня... Другая - щас, еще 5 минут подождем... Через пять минут подзывают админа и давай втирать: что за клуб у вас! Ничего не работает... Ну да ладно - посмеялись и хватит... Теперь - о грустном. Есть у нас в Тюмени (кто там заржал??? - выйти отсюда!), значит, такой пров веселый - СИБИТЕКС (можете штрихом замазать, чтобы
рекламы не получилось) - дык вот, заделал он с нашим Тюмень-Телекомом такую фичу - беспарольный Интернет (я его беспардонным зову). Звонишь, значит, на телеком, и они тебя спрашивают об адресе, телефоне - ну и прочую инфу. И тебе до самой смерти открывают доступ в Инет. Входишь ты туда без пароля - только логин вбиваешь... А платишь потом за телефон и с ним же и за Инет...
Вот, хотелось бы узнать - хорошо это или не очень. Заранее пасиба!!!
Кстати, что за фигня у вас там в 11-ом журнале про каких-то парашютистов! Вы что, скоро про ящериц, про кино будете рассказывать? Я вас читаю с пеленок (с ваших пеленок), а вы так вот со своими любимыми читателями. Короче, пока вы самый нормальный журнал об Инете. Хак ваш тоже неплохой... Нравятся чистота ссылок (без всяких троянов), да и дизайн - это ваще!!! Почему бы вам не сделать передачу на ТВ? Денег, я

# На письма отвечал Холод (holod@xakep.ru)

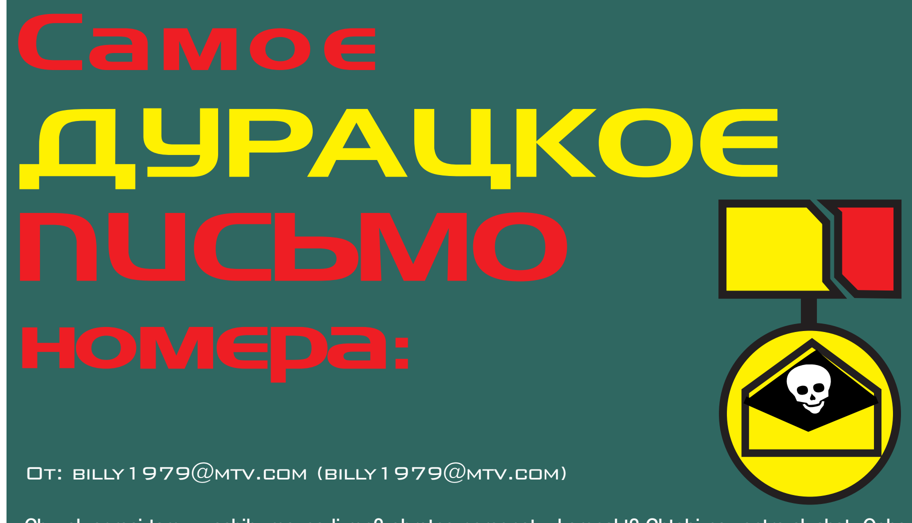
думаю, у вас на это хватит - тем более, что аудитория у вас будет огромная, и, в основном, молодая... Короче, покедова!!! Живите с миром, соскучитесь - высылайте бабки.

Здравствуй, Златый Лев! Как делищи? Посовещавшись, мы пришли к выводу, что пожизненный Инет с последующей только-телефонной-оплатой - это очень прикольно. Попробовали. Все нравится, только платить еще и за межгород - накладно. Уж лучше я буду под своим ньюкомпортом сидеть, в Москве - без междугородки. А насчет телепередачи - чем черт не шутит... Все возможно :). Только, чур, я телепрограмму вести не буду - меня на экране женщины пугаться будут и убегать в туалет - прятаться. Из всех женщин меня вообще только жена не боится - ей должность не позволяет. А парашютисты - это наш стиль! Нормальный хацкер должен нормально отдыхать - мы же не только за компом время проводим, сам понимаешь ;). Поверь мне, прыжок с парашютом - это груда впечатлений на всю оставшуюся жизнь. ЗЫ: правда, второй раз я не прыгну ни за какие коврижки. Ну ладно, счастливого тебе фумитокса-сибитекса. Пиши нам письма. Твои развратники.




Здравствуй, Holod. Заглянул на вашенский бандитский сайт! Кууууульно! Такие прикольные Деды Отморозки летают! Маленькие еще. Твоего производства? Да ладно, не отнекивайся, твоя Снегурка мне все рассказала :). Вот беда-то! Как алиментики платить будешь-то? Ну ладно, ты парень не промах - выкрутишься! Да, и еще погамился я в ваш баскетбольчик - усе, я стал фанатом этого жанра. Если не ошибаюсь, то он называется "реал-тайм-тактический-симулятор-акшина-с-элементами-тетериса". Так теперь меня за чела не считают! Общаюсь я с перцами:
Вася: Я вот вчера в кваке за 5 сек. 6787 фрагов нащелкал, круто!
Петя: Да ладно, я вчера в анриале такое же за 3 сек. вытворил!
Я: А вчера на кул-хацкерском сайте в баскетбол из 5647823845 попыток забил 5647823844 раза, вооооо!
Вот такие у меня дела. Ну да ладно, передавай от меня привет Снегурке и поцелуй ее от меня в щечку (я скромный ;)).

Дарова, Монк! Признаюсь: Деды Морозы - мои! Это получилось нечаянно. Жена еще не знает, но зато знает снегуркин Дедушка - дуреха вложила меня с потрохами. Не знаю, что делать - надо где-то сховаться на недельку. Пустишь? От себя обещаю ежевечерний баскетбол в любую погоду, а также концерты народной песни и пляски для соседей по ночам. Договорились? Ну вот и ладненько. Закидывай адрес - выезжаю срочно. Упс! Стучатся. Дед Мороз меня вычислил. Командир и экипаж прощаются с вами и желают всем приятного полета... Все. По ушам не бить.



## Самое дурацкое письмо номера:

От: billy1979@mtv.com (billy1979@mtv.com)

Chuvak sprosi tam u vashih, mozno li mp3 obratno peregnat v kompakt? Chtobi na zentre slushat. Ochen proshu...
Get your free mtv.com e-mail address, you@mtv.com. Register for www.mtv.com now.

Дарова, типа, чувак. Типа, я пошел спрашивать у наших, можно ли перегнать mp3 обратно в компакт. Они дали мне рецепт. Берешь кастрюлю, заливаешь молоком до половины, кидаешь туда две селедки, пять соленых огурцов и - обязательно - персик. Потом кидаешь туда винт с mp3-шками и компакт, на который надо перегнать их. Ставишь на медленный огонь и гонишь полчаса. Потом студишь, и все - готово. Да: прежде чем доставать из кастрюли свежеиспеченный компакт, отпей оттуда как следует - обещаю кучу новых ощущений. ЗЫ: с винта при перегоне MP3-шек запросто исчезают не только они, но и вся остальная информация - мало того, мне даже рассказывали, что некоторые винчестеры от этого отказывают. Врали, наверное.
Ну все, удачного тебе перегона.



# ПЕСНИ психоделической революции

Даниил Шеповалов (dan@xakep.ru)

**Официально считается, что в Советском Союзе никакой такой психоделической революции, как и секса, никогда и не было.**

То есть шестидесятые, хиппи, просветление за 5$ в кусочках сахара и промокашках - это все атрибуты загнивающего запада. Быть может, так оно и было - не берусь судить. Но одно я знаю точно - по количеству психоделических песен мы впереди планеты всей. Как вообще подобные тексты пропускались цензурой, известно лишь одному Джа. Причем большая часть этих песен использовалась в мультипликационных фильмах, оказывая свое пагубное влияние на подрастающее поколение. Наверное, именно поэтому сейчас в нашей стране так много молодых людей, постоянно употребляющих различные психоделики. Синдром отсутствия мотиваций, ранние самоубийства, всевозможные психические заболевания среди молодежи - такую цену нам приходится платить теперь за ошибки, сделанные в прошлом.

Вот, например, песня о человеке со стандартным психозом и галлюцинациями, вызванными приемом психоактивного препарата:

Я был когда-то странной игрушкой безымянной,
К которой в магазине никто не подходил.
Теперь я вместе с Геной - он необыкновенный,
Он самый лучший в мире крокодил.

Или, из той же оперы, песня подозрительного субъекта по кличке Гена, который делает акцент на особенности своего психического состояния:

Пусть бегут неуклюже
Пешеходы по лужам,
А вода - по асфальту рекой.
И неясно прохожим
В этот день непогожий,
Почему я веселый такой.

Также вызывает обоснованные подозрения хорошо известная песня о зрительных галлюцинациях:

Миллион-миллион-миллион
Алых роз
Из окна, из окна, из окна
Видишь ты.

Не забыты и отечественные драг-диллеры и хиппи:

Мы свое призванье не забудем -
Смех и радость мы приносим людям!
Тем, кто дружен, не страшны тревоги,
Нам любые дороги дороги!
Наш ковер - цветочная поляна.
Наши стены - сосны-великаны.
Наша крыша - небо голубое.
Наше счастье - жить такой судьбою!

И, конечно, тупая философия и такое же мировоззрение молодых людей, употребляющих марихуану и ее производные:

От улыбки хмурый день светлей,
От улыбки в небе радуга проснется.
Поделись улыбкою своей,
И она еще не раз к тебе вернется.
И тогда, наверняка, вдруг запляшут облака,
И зеленый лес захлопает в ладоши.

Ну а уж что можно подумать о передаче для самых маленьких “Спокойной ночи, малыши”, в музыкальной заставке к которой есть следующие слова:

Сказка тоже спать ложится,
Чтобы ночью нам присниться.

По-моему, это просто апогей психоделической лирики.

Многие читатели, конечно же, помнят и следующую песню, являющуюся образцом бреда человека, находящегося в спутанном, под воздействием галлюциногена, сознании:

Одну простую сказку,
А может и не сказку,
А может не простую
Хотим вам рассказать.
Ее мы помним с детства,
А может и не с детства,
А может и не помним,
Но будем вспоминать.
Нам помнится, вороне,
Кар, кар, кар, кар...
А может быть собаке
Гав, гав, гав, гав...
А может быть корове
Му, му, му, му...
Однажды повезло:
Прислал ей кто-то сыра,
Грамм, думается, двести,
А может быть и триста,
А может полкило!
На ель она взлетела,
А может не взлетела?
А может быть на пальму
С разбега взобралась?

Следующая песня является явной пропагандой одурманенных состояний психики и, более того, по замыслу создателей мультфильма, ее поет медведь с опилками в голове. Символично.

Конец твоим страданьям
И разочарованьям,
И сразу наступает хорошая погода,
Когда тебе или ему,
Когда, ну все равно кому...

Или, опять же, песня о психологической зависимости:

Голубой вагон бежит-качается,
Скорый поезд набирает ход.
Ах, зачем же этот день кончается -
Пусть бы он тянулся целый год.

Все мы помним случай с молодыми людьми, которые ослепли, глядя на солнце, во время приема сильного психоактивного препарата. Как вы думаете, кто за это в ответе?

Я на солнышке сижу,
Я на солнышко гляжу...
Все сижу и сижу-у
И на солнышко гляжу.
- Не “сижу”, а “лежу”...
- Это ты лежишь, а я сижу!
Носорог, рог, рог идет,
Крокодил, дил, дил плывет.
Только я все сижу (ежу)
И на солнышко гляжу...

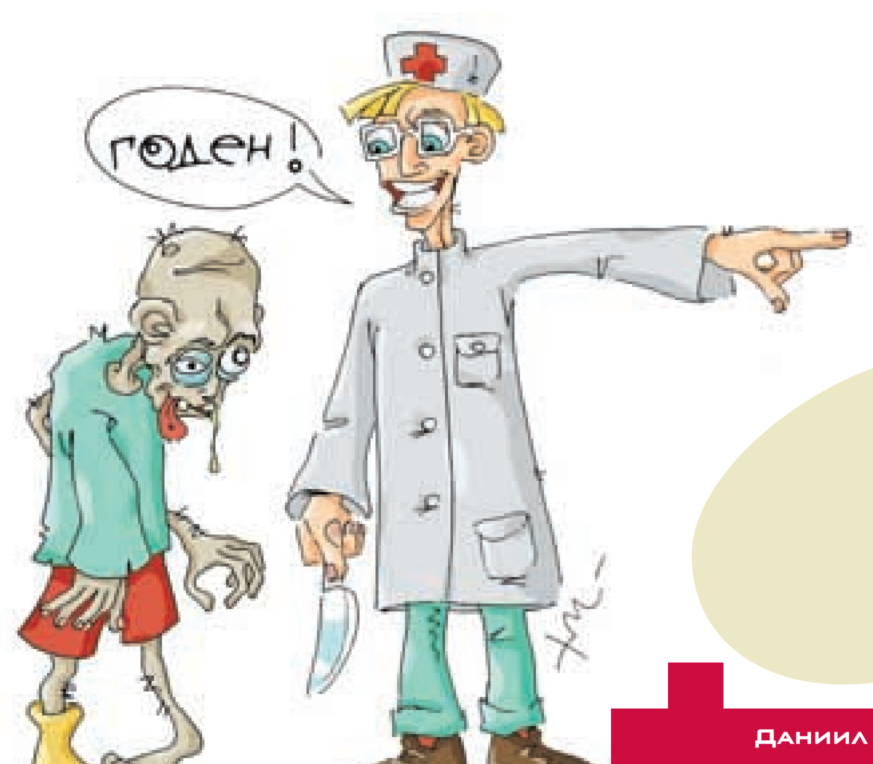
Трагедия в том, что подобных песен из детских мультфильмов - бессчетное множество. Более того, эта зараза охватила и большую часть художественных фильмов. Например, следующая песня из известного кинофильма “Брильянтовая рука” не нуждается ни в каких комментариях.

В темно-синем лесу,
Где трепещут осины,
Где с дубов-колдунов
Облетает листва,
На поляне траву
Зайцы в полночь косили
И при этом напевали странные слова:
А нам все равно, а нам все равно,
Пусть боимся мы волка и сову.
Дело есть у нас - в самый жуткий час
Мы волшебную косим трын-траву.

Стихов и сказок детских писателей, таких как С.Я.Маршак и иже с ним, я касаться на этот раз не буду. Ну, сами посудите - здесь просто не хватит места для всевозможных “А за ними раки - на хромой собаке. Едут и смеются, пряники жуют” или “Вдруг из маминой из спальни, хромоногий и кривой, выбегает умывальник и качает головой”.

Перечислять подобные произведения можно бесконечно, с улыбкой и упреком глядя на прошедшие десятилетия. Однако давайте лучше думать о будущем наших детей, о том, что творится сейчас на телевидении и радио. Хорошо, пускай мы не заметили “Аргентина-Ямайка: 5-0” и “Сенсивильи хватит на всех, пока звучит регги”. Пускай пропустили мимо ушей Наутилус с его “Колесами Любви”. Однако, когда начинают появляться группы с интригующими названиями вроде “Смысловые галлюцинации” или “Jah Division”, когда в клипе кумира практически всех подростков, ДЭЦЛа, возникает ангел Боб Марлей, выпускающий прямо в камеру клубы дыма... Именно тогда и стоит задуматься: а не будут ли потеряны для общества наши дети, которые могли бы стать его полноправными членами: космонавтами, врачами или археологами?

# ВОЕНКОМАТ




**Многих наших читателей уже давно мучает один вопрос: как отмазаться от армии? Ну, если дело касается меня, то я уже давно послал вооруженные силы далеко и надолго. По состоянию здоровья. Психического.**

Даниил Шеповалов (dan@xaker.ru)

А как все дело было: заболел я однажды Гепатитом В. Ну, думаю, чего добру пропадать - и устроился на завод по производству крема от ожогов. Оператором в главный производственный цех. Там еще громадный такой котел стоял, в котором крем варили. Ну а когда все начальство и сотрудники уходили на обед, я оставался на рабочем месте и мастурбировал в этот котел. А по праздникам большим так вообще литр-два собственной крови туда выливал. Почетный донор, можно сказать. Короче, выполнял крайне нужную функцию: избавлял планету от лишнего населения. Но как-то раз у нас на заводе комиссия была, взяли образец крема, исследовали... В общем, я целый год в психиатрической больнице провел. Зато сейчас ничего - здоров и от армии освободили. А так я - полноценный член общества. И работа у меня хорошая: я теперь майонез варю в фирме продуктовой одной... в большом таком котле...

Ну а для тех, кто любит более экстремальные методы отмазки от службы в наших вооруженных силах, Андрей Воленко (volx@inbox.ru) написал подробнейшее руководство:

Военкомат - место, которое не вызывает положительных эмоций вообще, а ассоциируется только с армией, дедовщиной и практически полным отсутствием доступа к компутеру. В голову приходит песня группы Тараканы "Военкомат". Кто не слышал, пока послушайте, а я попытаюсь посещение военкомата и прочих там комиссий сделать чуть более веселым.

## Дядьки и тетки

Сначала мы с тобой будем прикалываться над дядьками и тетками, которые просиживают свои задницы в тех самых комиссиях, отсылая таких, как ты и я, в армию. Ведь тебе всегда хотелось замочить парочку из них, но тогда ты бы из армии в жизни не вышел, а вот до сердечного приступа мы их доведем.

## Взгляд изнутри

Для данного прикола тебе понадобится игрушечная кукла, которую можно стрельнуть у сестренки или у сестренки другана/подруги (но только не резиновую...). Выдирай из куклы глаза, отрывай руки (вариант - ноги). Далее ничего с ними не делай. Возьми с собой останки на комиссию и, когда пойдешь к врачу, вставь их именно туда, в анус. Прикинь, какое лицо будет у врача, когда он, заглядывая тебе в зад, увидит моргающий голубой глазик или прелестную детскую ручонку. А на вопрос: "Что это за ужас?!" ответь нечто наподобие такого: "Диета, будь она неладна!". После такого шока, если врачиху и откачают, то уж точно не при тебе, а через недельку после реанимации. В армию таких не берут, так как боятся, что ты себе в задницу дуло танка запихнешь или еще чего похлеще. Кстати, было бы супер, если бы в момент, когда тебя попросят нагнуться, из твоей задницы послышались детские крики - возьми плейер с собой.

## А у меня сзади

Для этой фишки тебе нужно сделать муляж под член или купить оный в секс-шопе, после чего приделывай его сзади и, когда попросят показать свое добро, то, ты не теряясь, развернешься и начнешь спускать штаны. Наглый врач начнет орать, типа: "Мутанты, блин, достали уже, кто в армии служить-то будет?!" После чего тебя унесут на операцию по перемене расположения твоего единственного нерва. А тебе останется достать все, что есть у тебя лишнего в штанах, и пойти этим успокаивать слабонервных врачей. Вся фишка в том, что ржать после этого будешь не только ты и другие несчастные бакланы, но истерический смех появится и у членов комиссии. А когда успокоятся, то пойдут протирать свои головы спиртом, дабы продезинфицировать их после столь мощного потрясения.

## Как себя чувствуете?

После того как ты завалишься в какой-либо кабинет (неважно, главное оцени врача, чтобы подходил под случай), начинай грузить его всякой лажей без остановки, а лучше с умным видом сам прикинься врачом и начни обследование. Можешь, например, подробно рассказать, что ты не можешь проходить службу без своей мамы или можешь спать только при включенном свете. Если ты выбрал правильного врача с чувством юмора и достаточной лопухнутостью, то все пройдет довольно гладко. Иначе ты рискуешь получить пинка и загреметь в армию по самое "не хочу" в самое "никуда". Как вариант прикола, можно прикинуться рекламным агентом или торговцем всякими пирожками, а зайдя к врачу, начать жаловаться, что детишки раздели и весь товар отобрали.

### Перцы и бакланы

Хватит теперь уродцев мучить, давай веселиться и издеваться над такими, как ты. В обществе равных ты имеешь меньший шанс получить в репу и больший в удачности розыгрыша.

### Сапоги-неходы

Как и в любом месте, в военкомата иногда заставляют разуваться. Этим-то и должен пользоваться хацкер. Правда, сначала ему нужно купить супер клей или нечто подобное. Когда чел оставляет свои шузы без присмотра, то ты быстренько подбегаешь к его тапочкам, протираешь их подошвы спиртом или ацетоном (чтобы обезжирить), а потом выдавливаешь пару тюбиков на подошву и прилепляешь башмак к полу или лучше к стене. Возможно так же склеить два башмака подошвами. Времени на то, чтобы клей высох и башмаки намертво прилипли, хватит, осталось только все незаметно провернуть, потом аккуратно понаблюдать за жертвой и не получить меж глаз :). Если так жестоко издеваться не хочется, то можно куда-нибудь шуз закинуть или привязать, например, к лампе.

### Друг смердящий

Опять же коснемся темы одежды. Тебе нужно будет подготовить что-то сильно пахнущее (хе-хе, ты уже понял ;)). И в гардеробе незаметно подсунуть это баклану в куртку и/или шуз. Ты просто представь, как будет чувствовать себя чел, если от него на километр прет свежим г... гноем тропического дерева дермоникуса свежесделанного. А когда он начнет выяснять, в чем дело, то просто залезет рукой в тот самый гной, и его настроение окончательно испортится, то есть впечатлений от военкомата не останется практически никаких. После спроси его, что такое военкомат, то он однозначно ответит: “Дерьмо!!!”. Здесь я должен тебя предостеречь: простому баклану такого никогда не делай, а если он урод, то с чистой душой можешь над ним так поколоться, ведь он этого заслужил, не правда ли?

### Я бы в баннеры пошел, пусть меня научат...

Аккуратненько так, незаметненько нацепляем на кренделя баннер с надписью: “Армия - ад, хочу в рай!” или “Уродами не рождаются, уродами становятся в армии”. Или на другую тему: “Привет, а цинк готов?”, “А у военных бывают месячные?” и многие другие, которые могут родиться в результате твоей хакерской фантазии ;-). Это все надо делать незаметно и вешать сзади. Когда чувак зайдет в кабинет и получит по ушам, то и ему потом будет смешно посмотреть на автора такого баннера.

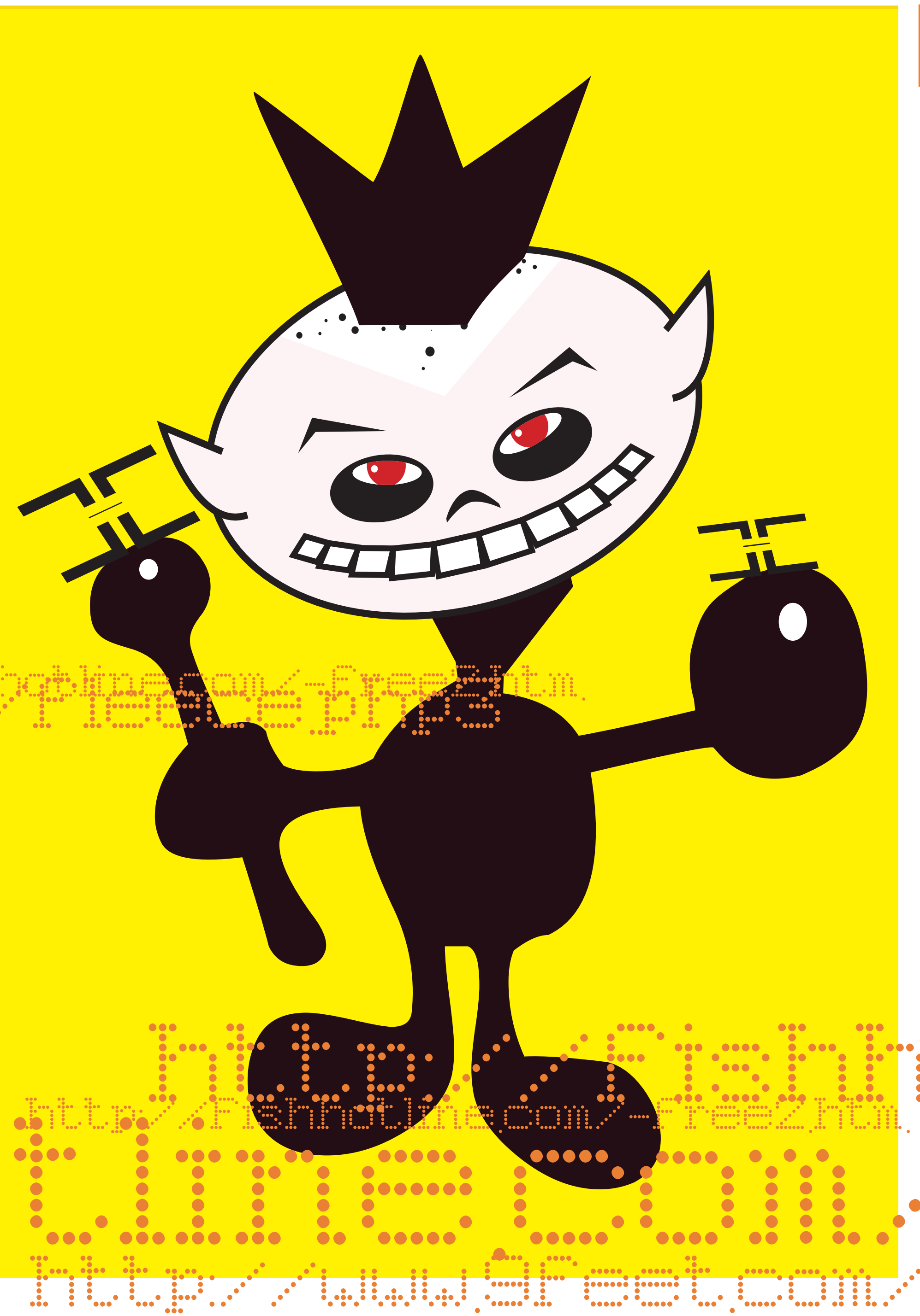
### Ламух не только компьютерный

Если с тобой пошел конкретный лох, то его можно грузануть по полной программе. Слушай как это сделать, а потом додумай и напиши мне ;-). Короче, подходишь к нему и говоришь: “Слышь, Вась, ты бы не хотел в элитных войсках послужить?”. Тот расспрашивает, что это такое, что с ним будет, сколько служить и прочее. Грузишь по своему усмотрению и ведешь его к сортиру. На двери сортира заблаговременно наклей бумагу с надписью “Штаб ФСБ РФ, г. Туевска Хучевского района”, нагрузи, что штаб на сортир похож из-за того, что они там круто маскируются. На одной из кабинок наклеить бумажку, гласящую о том, что это кабинет начальника, на других - по твоему усмотрению, для того чтобы ничего неладного он не заподозрил. В этой кабинке заранее должен сидеть твой друган, которого лучше переодеть во что-то военное, нацепить очки, приклеить бороду и... спустить штаны. Расскажи этому лопуху, что штаны нужно снять для обследования и после того постучать в дверь поприветствовать начальника и повернуться к нему задом, чтобы главный оценил.
А теперь представь: стучит этот кекс в кабинку, перед ним генерал со спущенными штанами на сортире сидит, приветствует новобранца и, доставая свое добро, говорит таким командным голосом: “КРУГОМ, НАКЛОНИСЬ, НОГИ НА ШИРИНЕ ПЛЕЧ! А!!! ЛЮБЛЮ Я ВАС, МОЛОДЕНЬКИХ!!!”. Потом он пытается удержать парня, но выпускает, и все дружно смеются, хотя бедняге будет не до этого.



# Король умер. Да здравствует король!

Бесплатный Сыр (cheese@xakep.ru) http://subscribe.ru/catalog/rest.cheese




## http://subscribe.ru/catalog/rest.cheese

Печаль. Тысячи людей в Москве и прилегающей к ней окрестности на 22,4 миллиона квадратных километров скорбят, вспоминая самыми эмоциональными словами всех родных и близких покойного. Всеобщий траур отразился печатью на лицах миллионов соотечественников. Ведь у одних из них - сотен из многотысячной опечаленной массы - остались недобранными каких-то 2-3, у других - чуть более рефералов. Чтобы дотянуться до НЕГО, пощупать, осязать, надеть, испытать ожидаемое и томительное сладострастие. Вещественной халявы. Дорогой друг, что ж ты нас покинул, падла? Мат, перемежаемый печально-торжественными речами "...а вот помню я, однажды...", сопровождает его уход из рунета: Асимбы - www.asimba.com - не стало. Почтим память погибшего минутой молчания, переходящей сквозь слезы в самые разнообразные слова.
А теперь хватить молчать. Асимба не то что бы умерла вообще, просто самый популярный вещевой спонсор, рассылавший жилетки, куртки, шорты-бейсболки-майки перестал рассылать свои товары за пределы США и Канады. Жаль, очень жаль: хороший и надежный был источник халявы...

## Но свято место пусто не бывает

И этим все сказано: одни, убедившись в бесперспективности отечественного рынка, махнув на прощание рукой, свалили. Другие, не желающие учиться на чужих ошибках, заменили их. Как говорится, "Король умер. Да здравствует король!"
Конечно, сразу найти достойную альтернативу Асимбе непросто. Но шансы есть. И если уж не по отдельности взятых "рассыльщиков халявы", то в совокупности своей - безо всяких сомнений! Свежий пример: http://www.9feet.com/fleece.php3 - бесплатный свитер! Стоимостью, между прочим, 50 фунтов стерлингов (около 75 баксов): небывалая щедрость! А для того чтобы получить его, необходимо привлечь под себя всего лишь девятерых рефералов (у Асимбы было 10; ставки падают, господа :). Никаких ограничений по рассылке халявы нет. Более того, спонсор этот (назовем его и всех последующих этим именем; коль

дарит подарки - значит спонсор :), с его же слов, разослал уже более 2000 свитеров по всей Европе. Я еще не получил, но очень на это надеюсь.

Могу добавить по "девятифутовому" спонсору - совет: получив свитер, не останавливайся на достигнутом, заходи туда как можно чаще. Потому как существует правило - по оформлению витрин, - имеющее отношение и к вэбу (тоже, в своем роде, "витрина"): обновляться она должна не реже одного раза в полугодие. Если следовать логике, то в скором времени, помимо свитера, должно появиться еще что-либо.

## Футболка от Шелли

Не менее любопытное предложение от Шелли, ведущей телевизионного "рыбного" шоу. Точнее, шоу для рыбаков: тетя Шелли обещала ежемесячно, вплоть до конца 2000 года, высылать по футболке http://fishhotline.com/-free2.htm. На каждой из которых была намалевана рыба. По отзывам знакомых, футболки действительно приходили. Продолжится ли акция в этом, 2001-м году, неизвестно. На момент написания материала ни от герлы Шелли, ни от прочих ее соратников по рыболовецкому делу вразумительного ответа получить не удалось. Но будем надеяться. Впрочем, ребята из этого шоу, как и все рыбаки, народ веселый. А если учесть, что весь этот народ - бабы, - то можно не терять надежду: мужики на халяву жадны. С тетками - совсем иное дело. Более того, они чаще и охотнее вступают в переписку. Впрочем, это мое сугубо лично мнение, и я его никому не навязываю :).

Можно попытать счастья и в их разделе http://fishhotline.com/free1.htm. В ходе еженедельно проводящейся лотереи есть шанс выиграть поваренную книгу и всякой всячины по мелочам. Но это уже на любителя: все эти детские штучки с лотереями, за исключением розыгрыша PT Cruiser-а и миллиона долларов, я не приемлю :).

## Кстати, о PT Cruiser

Лучшая модель 2000 года в стиле ретро-кар! Рыночная стоимость (в США) от 16 до 22 тысяч долларов в зависимости от комплектации. Ни на что не похожий автомобиль, на 100% выделяющийся из общей серой массы современных мыльниц. Хочешь такой на халяву? Если да - попробуй выиграть его: это как раз тот самый случай, когда можно уделить 5 минут своего драгоценного времени заполнению анкетной формы http://webapp.onscreen.com/Partner-Web/Winfreestuff/tryoutlive.cfm. Затем надо будет скачать халявный скринсейвер и автоматически стать участником лотереи. А главный приз - тот самый Пи-Ти-Крюйзер.

Правда, есть в этой анкете один минус: хотя и говорится в ней, что делается все от них зависящее, чтобы работать со всем миром, но регистрацию пока предлагают лишь жителям США и Канады. Но нет повода для печали: для нас, настоящих халявщиков, нет преград!

Во-первых, можно послать этих товарищей в анус и в порядке альтернативы зарегистрироваться в открытом для всего мира казино http://www.vegasgrand.com/, где главный приз - тот же Крюйзер. Помимо всего прочего, в казино можно еще и поиметь бубновый интерес: от 5 до 25 процентов выигрыша привлеченных рефералов.

И во-вторых, можно пойти обходным путем: есть некая русскоязычная контора http://www.pay-card2000.com/, за которую я, к сожалению, поручиться не могу, - дел с ней не имел. Но за которую уже заручились многие подписчики ведомой мной "СЫРной рассылки". Так вот, контора эта занимается тем, что обналичивает штатовские чеки в случае, если у человека нет иной возможности получить бабки у себя на родине: с переведением результата, за вычетом комиссионных, на пользовательский счет в web-money.ru. Но это не главное: прямым текстом об этом на сервере не говорится, но намекается, что они не будут против того, чтобы на "взаимовыгодных" условиях поучаствовать в лотереях "онли фор юсей". И не только с PT-Cruiser-ом. И если выбирать между "ничего" и чем-то, то...

## Возвращаясь к бейсболкам

Впрочем, я уже говорил тебе, что лотереи недолюбливаю. Это все равно, что всей общагой ходить к Люське в гости на пельмени. А потом, когда методом случайного тыка она укажет на тебя пальцем, платить ей пожизненные алименты. Даже в том случае, если ты только рядом с ней сидел :). Поэтому лучше синица в руках, чем PT-Cruiser за океаном: ведь бандеролькой его не пошлют... Так что забудь о нем на время, заполни анкетку http://www.fairbrother.com/e_mail.htm и порадуйся: поля "государство" там нет. В этом и состоит вся прелесть: в "штате" укажи "Техас", например. А в "адресе" - "Россия" и рядом свой адрес. Умельцы говорят, что трюк проходит: то ли в географии они не сильны, то ли одно из двух.

Другая 100% халява: http://64.36.154.72/echo-passmicro/userinfo.jsp за заполнение несложной анкеты получишь классную футболку с надписью офигенных размеров слева направо: NOW и далее - убористым почерком, неразборчиво :).

Видимо, рассчитано на то, что когда ты будешь идти по улице, все станут заглядываться на твою грудь. Представляешь, каково идти с теткой, у которой на грудях та самая надпись?

К слову, заполняя анкету, не забудь отметить галочкой поле "Yes, I am interested in taking the Echopass 11% Call Center Challenge (and send me my FREE t-shirt!)". Иначе черта лысого чего получишь.

## Тоже ничего себе

Своеобразное предложение от http://www.click-2asia.com/: это "как бы спонсор", но расплачивающийся со своими юзверями не деньгами, а как на Родине - мылом, гробами, подшипниками :). Шутка юмора: зарабатывая очки, после можно будет променять их на что-либо более существенное. Но только на условиях бартера.

Спонсор этот нацелен на Восток и Штаты - главным образом. Но работает со всем миром. Поэтому наиболее популярные призы у него - билеты на самолет из Гонконга в Нью-Йорк :). Чтобы можно было улететь с этого Востока в те Штаты к едрене-фене - раз и навсегда :). Понятно, что такие призы тебя не заинтересуют. В то же время, став пользователем системы, ты получишь доступ к огромной базе фотографий, применение которым найдешь в тот час же: тут тебе и "человеки", и природа в различных ракурсах. Можно как не фиг на фиг задизайнить кульный сайт, причем по уровню не хуже, чем у самого "самизнаетекого".

## Но наши – лучше

Заприметил на днях любопытный ресурс - "наш" (русскоязычный; местожительство - Канада, Ванкувер) http://www.lazyfisher.com/. Ясен корень, хотя и ведется речь от "мы" и "наш коллектив", на мой взгляд, за сервером стоит один-единственный, отчаянный и смелый крендель, тщательно просеявший халяву, рекламируемую баннерными спонсорами, и выдавший ее народу как "лучшую из лучших". К его чести, надо сказать, что сделано это им творчески: набрать такой "халявы" может не каждый. Не говоря уже о том, чтобы умело ее преподать - без сучка и задоринки. На это способен лишь мастер-халявовод - это я вам как его коллега по ремеслу сообщаю :).

Вот, к примеру, маленький, но приятный штрих: чтобы получить доступ к ресурсам, надо зарегистрироваться в системе - это раз. Во-вторых, чтобы регистрация прошла успешно, необходимо прежде зарегистрироваться в бесплатной службе langoo.com. И тут же ссылочка: каждая такая регистрация через Commission Junction обогатит того парня на доллар-другой. Ну, и так по мелочам.

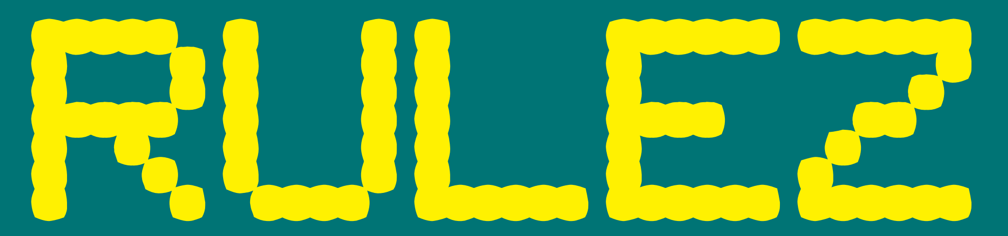
Приятно другое: если ты активно регистрируешься по всем предложенным ссылкам, то по результатам месяца будешь одарен музыкальным сидюком. Что есть приятно: и людям (люДЮ :) поможешь, протоптав все баннерные ссылки, и себе. А в случае, если примешь участие в их партнерской программе, то при наборе сотни рефералов рискуешь заработать 50 баксов. И не чеком каким, а прямым денежным переводом через Western Union: в 15.00 деньги тебе переводят в Ванкувере, а в 15.01 ты их уже забираешь в Москве (или еще где).

## Для lazy халявщиков

Если же lazyfisher не для тебя (все слишком сложно и путано), то в порядке прощального жеста (до следующего X) хочу предложить тебе http://www.amp3.com/html/freecd.shtml. Бесплатный сидюк, набитый доверху 104-мя композициями на любой вкус и возраст. Если не обманут - от альтернативки до соула. Но если даже и обманут, то не один ли черт? Халява же!

Будь здоров и читай рассылку, коллЭга!






Со следующего номера, на страницах X появится БОРДА!

## Ты ишешь людей в новую группу?
## Тебе нужны единомышленники?
## Ты хочешь передать шифрованный мессадж?
## Тебе нужна помошь?

# НЕ ВОПРОС!!!

напиши нам об этом и мы разместим твое объявление прямо на страницах X!

мессадж можно закинуть на **board@xakep.ru**

**объявления рекламного харрактера не публикуются**

**все письма с матом и прочей шнягой удаляются сразу**

**мы постараемся размещать сообщения в ближайших номерах, но ничего не обещаем :)**



ru
TM
ТОЧКА РУ